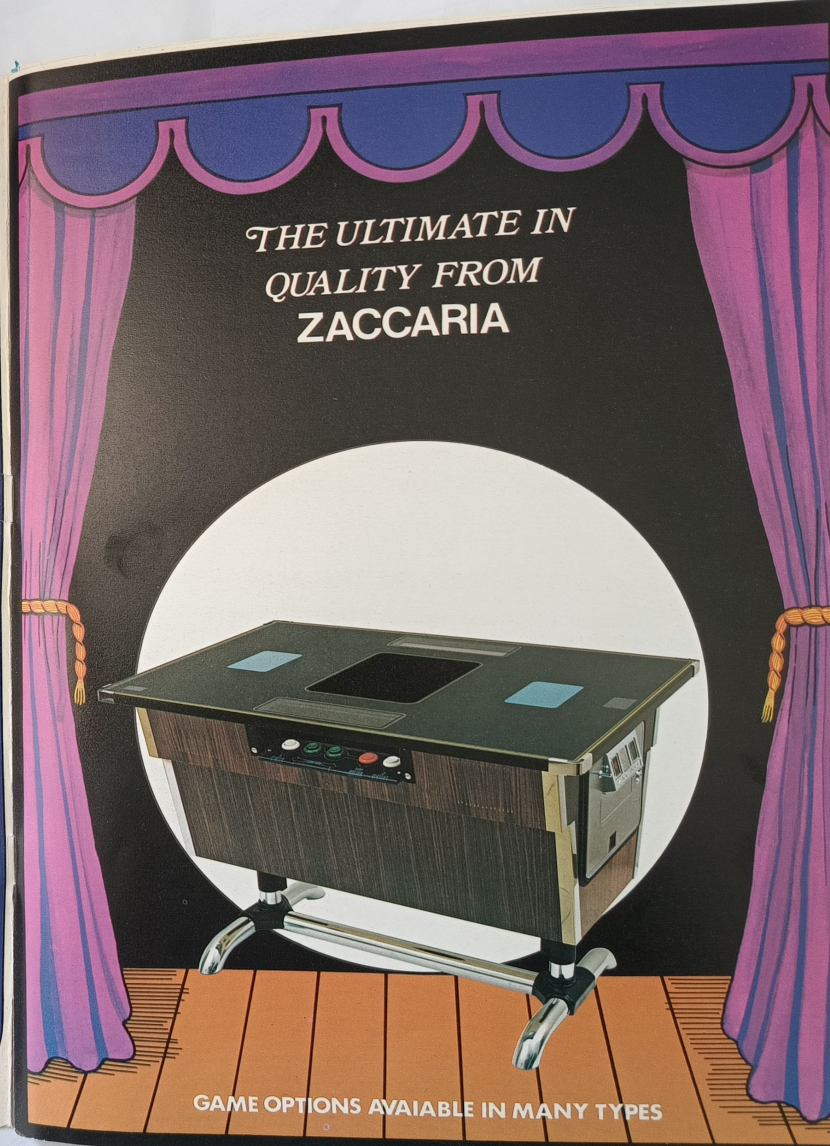
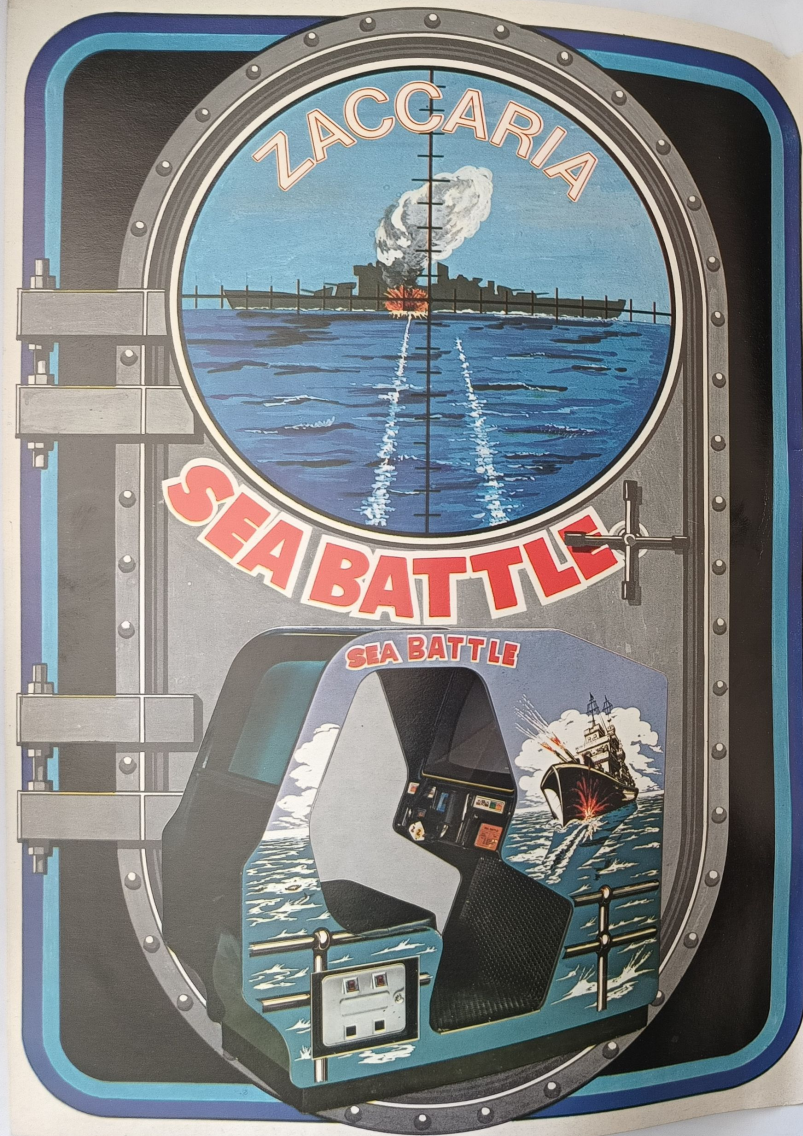
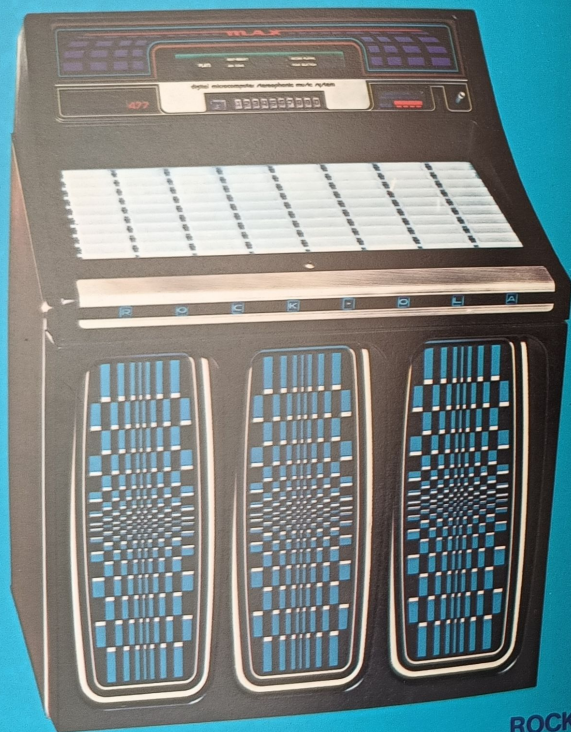
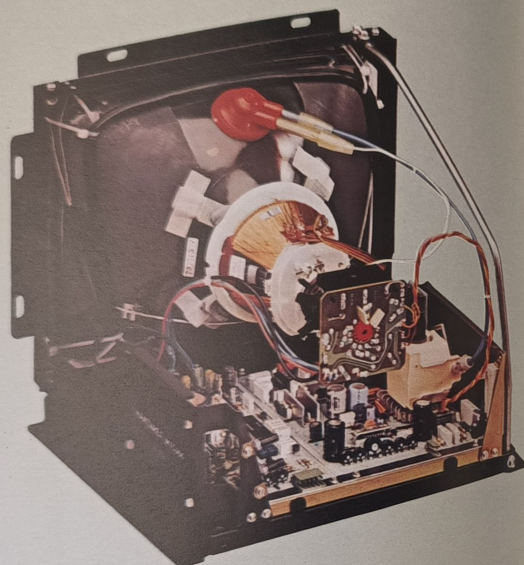
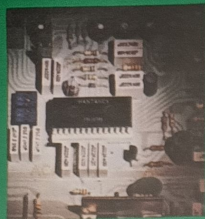
Anno 20 - n. 1-2 - Gennaio-Febbraio 1981
RIVISTA ITALIANA DELL'AUTOMATICO
automat
E' DI MODA IL
ROLLER
FLIPPER
ORGANO UFFICIALE DELL'ASSOCIAZIONE NAZIONALE S.A.P.A.R. - A.G.I.S.

ZACCARIA
SEA BATTLE
SEA BATTLE
THE ULTIMATE IN
QUALITY FROM
ZACCARIA
GAME OPTIONS AVAIABLE IN MANY TYPES

è un prodotto HRS :

High Reliability Series

HANTAREX

electronic equipment manufactures

50134 FIRENZE - ITALY
36 r, Via G. Fabroni

Tel. (055) 483176-7-8-9
Telex 572341 Hantar- I

MTC 900
monitor color

L'esperienza acquisita da HANTAREX nel campo dei monitors ha permesso la realizzazione del nuovo MTC 900 HRS, che segna una nuova importante tappa nel costante aggiornamento tecnologico perseguito nella realizzazione dei suoi prodotti.
La sigla HRS, abbreviazione di High-Reliability-Series, qualifica e garantisce l'apparecchiatura come «Serie ad alta affidabilità»: cioè ottenuta mediante HRS-Plant, un piano di progettazione e produzione di tipo professionale particolarmente studiato per garantire la massima affidabilità del prodotto, e quindi la sua durata nel tempo.
Punti essenziali che hanno permesso il raggiungimento di questa caratteristica qualitativa sono:

1) Progettazione elettrica e meccanica particolarmente curata nei riguardi della affidabilità, con ampio margine nel funzionamento dei componenti sia attivi che passivi, e eliminazione di tutti i contatti fra schede mediante l'uso di 2 soli moduli orizzontali.

2) Selezione accurata dei componenti mediante accettazione degli stessi secondo severi livelli di qualità (AQL).

3) Circuito di focalizzazione ricavato con un BLEEDER, cioè tramite una resistenza che deriva la tensione di fuoco direttamente dalla ventosa EAT. Questo è l'ultimo orientamento tecnico europeo, già confermato produttivamente, che riduce praticamente i danni derivati al monitor e alle apparecchiature ad esso collegate, dalle scariche interne del cinescopio. Tale circuito può inoltre pilotare con i suoi 8 KV i nuovi tubi ad alta focalizzazione che consentono la riproduzione di immagini estremamente definite.

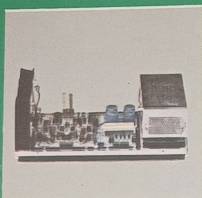
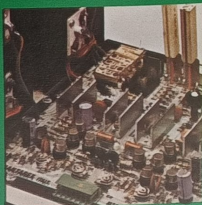
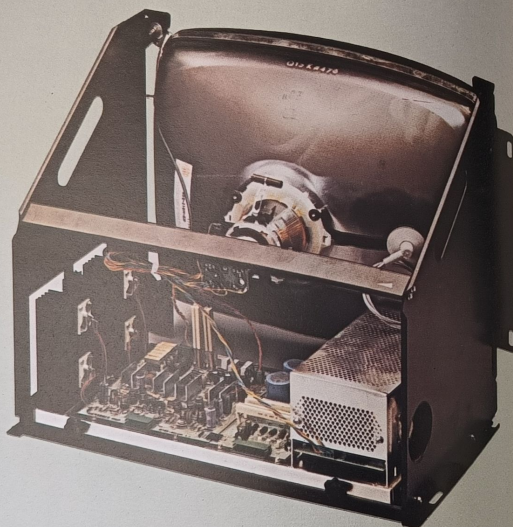
4) Uso nella sezione video di un integrato a larga banda espressamente costruito per la Società HANTAREX.

5) Circuito di protezione contro l'emissione di raggi X a norme internazionali.

6) Telaio di dimensioni estremamente contenute tale da essere inserito in qualsiasi struttura, e capace di pilotare cinescopi da 14" a 26", 90° o 110°, normali o ad alto fuoco.

Con queste caratteristiche siamo convinti di fornire con il Mod. MTC 900 HRS un prodotto in grado di soddisfare tutte le esigenze del settore Video Games a colori.

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI

Cinescopio	14" - 16" - 18" - 20"/90° - 22" - 26"/110° normali o ad alta focalizzazione.
Alimentazione	220 Vac ±10% - 50/60 Hz - alimentazione a trasformatore isolato dalla rete, assorbimento totale 80W
Ingresso segnali	Compatibili TTL o segnali analogici
Ingresso sincronismi	Composito positivo o negato.
Linearità	Regolazioni: ampiezza orizzontale - ampiezza verticale - linearità verticale - effetto cuscino - interno e esterno - frequenza verticale - frequenza orizzontale - fase orizzontale - SHIFT verticale.
Alta tensione	24000V a O beam-con questa specifica: il monitor è garantito contro le emissioni di raggi X spuri, dal tubo
Raggi X	Speciale circuito a norme internazionali per la limitazione della emissione di raggi X
Cancellazione orizzontale	Automatica
Cancellazione verticale	Automatica
Frequenza di scansione	Orizzontale 15.625Hz ± 500 - Verticale 50 ÷ 60 Hz
Controlli	Luminosità, contrasto e pulsante degaussing trasportabili dal telaio per una comoda regolazione in utenza.
Dimensioni	Completo di cinescopio: 14" mm ∼ 370 × 350 × H = 310 20" mm ∼ 510 × 440 × H = 410
Peso	Monitor completo Kg. 12,3 - Cinescopio Kg. 3
Temperatura	di lavoro: 0° C ÷ 55° C ambiente di immagazzinamento: -40° C ÷ 65° C.

è un prodotto HRS :

HIGH RELIABILITY SERIES

HANTAREX

electronic equipment manufactures

50134 FIRENZE - ITALY
36 r, Via G. Fabroni

Tel. (055) 483176-7-8-9
Telex 572341 Hantar- I

MT RV

monitor XY

Questo speciale monitor MT RV XY, così chiamato per la sua particolare prerogativa di rappresentazione cartesiana, è la dimostrazione del continuo aggiornamento tecnologico di HANTAREX nel campo dei monitors per Video-Games, di struttura meccanica elettronica particolarmente progettata per un'alta affidabilità.
Fa parte dei prodotti della nuova serie HRS, cioè High-Reliability-Series, dei quali, grazie al processo di progettazione e produzione di tipo professionale, si garantisce un alto grado di affidabilità, quindi durata del prodotto stesso.
Questo monitore, collegato a piastre logiche di giochi espressamente progettati per le sue caratteristiche, è capace di riprodurre nel suo cinescopio ad altissima risoluzione qualsiasi disegno.
Con questa nuova serie HANTAREX non è solamente presente nel campo dei Video-Games con un prodotto di qualità, come il Monitor Vettoriale, ma esprime soprattutto tutta la sua esperienza e capacità tecnica, in grado di risolvere qualsiasi problematica del settore, che i propri clienti possono incontrare nei nuovi progetti.

CARATTERISTICHE TECNICHE GENERALI:

Cinescopio	15" - 20" - 24" 110° - cinescopi di tipo speciale per X-Y
Alimentazione	220V AC + 10% - 15% 50-60 Hz - alimentazione a trasformatore isolato da rete - assorbimento totale 100w
Ingresso segnali	a) standard analogici b) opzionali digitali 10 BIT
Geometria	n. 2 controlli di linearità per il canale X n. 2 controlli di linearità per il canale Y
Alta tensione	14.000 V a 0 beam
Raggi X	speciale circuito a norme internazionale per la limitazione della emissione dei raggi X
Controlli	luminosità, contasto, fuoco
Dimensioni	altezza 405 mm., larghezza 505 mm., profondità 380 mm.
Peso	Kg 18
Temperatura	di lavoro: 0°C ÷ 55°C; ambiente di immagazzinamento: − 40°C ÷ 65°C

gettone sostituisci moneta con entrata da tutti i lati

gettone con scanalature a ribasso con entrata da tutti i lati

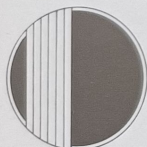
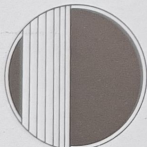
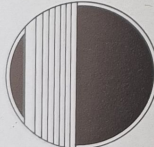
gettone con scanalature radiali con entrata da due lati

gettone con scanalature simmetriche con entrata da quattro lati

20141 MILANO / VIA VERRO 37 / A - (ITALY)
TELEFONO (02) 8465941 (3 linee)
TELEX: 310677 ASLOMB I 318 MAGGI
380406 ASLOMB I 318 MAGGI

Produzione gettoni di tutti i tipi per apparecchi da trattenimento e per la distribuzione automatica

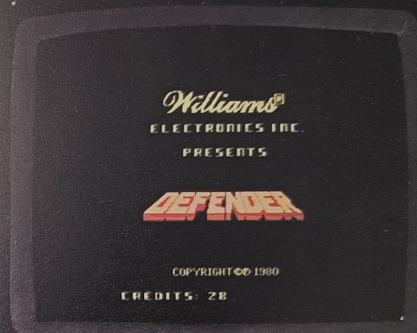
mascherine universali cementate, temperate, nikelate per tutte le esigenze

il gettone assolutamente inimitabile

CHIAVE N. 000

CHIAVE N. 002

CHIAVE N. 137

elimina completamente la possibilità di introdurre qualunque altro tipo di gettone, perché l'apposita mascherina consente il solo passaggio di gettoni **a chiave comune** di normale produzione, od a **chiave in esclusiva** prodotti su richiesta.

CODICE SCANALATURE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

dep. mod. N. 21212 / brev. N. 22908

Williams

DEFENDER

Williams
ELECTRONICS INC.
PRESENTS
DEFENDER
COPYRIGHT © 1980
CREDITS: 28

COSTRUITO DALLA:

VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams® ELECTRONICS, INC.

DEFENDER IS A REGISTERED TRADE MARK

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER LE **TRE VENEZIE**

DITTA
DONATONI SALVATORE
Via Massimo D'Azeglio, 4/A
37123 VERONA - ☎ 045/26468-7513552

di Giuliano Lodola

COSTRUZIONE GIOCHI PER BAR

Via Gino Menconi, 64
54031 Avenza - (Massa Carrara)
Telefono 0585/52782 - 58600

"BLACK - HOLE„

DOPO IL SUCCESSO DEL "**BASKET WORLD TROTTER**" PRESENTIAMO L'ULTIMO NATO FRUTTO DELLA NOSTRA ULTRADECENNALE ESPERIENZA NEL CAMPO DELL' AUTOMATICO:
"**BLACK HOLE**" STESSE SCHEDE, GRANDE AFFIDABILITÁ, SICUREZZA COMPLETA DI FUNZIONAMENTO CI HANNO PERMESSO DI **GARANTIRE LA PARTE ELETTRONICA (DIECI SCHEDE) PER TUTTA LA VITA DELL'APPARECCHIO** CONTRO QUALSIASI GUASTO O DIFETTO (NON PROVOCATO). PER TUTTA LA VITA DELL'APPARECCHIO NON VERRÁ PAGATA RIPARAZIONE ALCUNA, ANCHE IN CASO DI SOSTITUZIONE DELLE SCHEDE. LA STESSA ASSISTENZA TECNICA E GARANZIA GRATUTITA SARÁ PRESTATA PRESSO I NOSTRI RIVENDITORI AUTORIZZATI, MUNITI DI VALIGIE CONTENENTI TUTTO IL KIT ELETTRONICO SCHEDE PER POTER SUPPLIRE E FAR FRONTE AD OGNI EVENTUALE RIPARAZIONE.
É IN PREPARAZIONE NEI NOSTRI LABORATORI L'ULTIMA NOVITÁ IL FLIPPER ELETTRONICO A DUE PIANI DI GIOCO CHE SEGUIRÁ IL "**BLACK HOLE**".

I NOSTRI PRODOTTI SONO A VOSTRA DISPOSIZIONE PRESSO LE SEGUENTI DITTE DA NOI AUTORIZZATE ALLA VENDITA.

per il VENETO:
Dalla Pria Riccardo e Paolo
Via Provinciale, 77
Corte di Piove di Sacco (PADOVA)
Telefono (049) 580045

per la LOMBARDIA:
Felici Mirella
Via Conegliano, 1
MILANO
Telefono (02) 2890991

SI CERCANO RAPPRESENTANTI PER LE ZONE LIBERE

PRECISIONE E SERIETÀ

GL
di Giuliano Lodola

COSTRUZIONE GIOCHI PER BAR

Via Gino Menconi, 64
54031 Avenza - (Massa Carrara)
Telefono 0585/52782 - 58600

"BLACK - HOLE„

.....una cosa dell'altro mondo

GL

AL SERVIZIO DEI GESTORI

QUASAR

by ZACCARIA

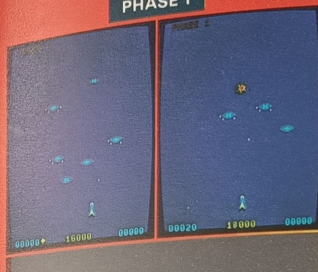
DESCRIZIONE DEL GIOCO

IL GIOCO CONSISTE DI QUATTRO DIFFERENTI FASI AMBIENTATE NELLO SPAZIO, DOVE IL GIOCATORE DEVE COMBATTERE LE SUE BATTAGLIE, MUOVENDO LA PROPRIA NAVICELLA SU TUTTO LO SCHERMO.

DOPO AVER SUPERATO CON SUCCESSO TUTTE LE SERIE DI SCONTRI, IL GIOCO RICOMINCIA ED IL GIOCATORE DEVE AFFRONTARE OGNI VOLTA MAGGIORI DIFFICOLTA'. L'ABILITA' DEL GIOCATORE LO RENDERA' CAPACE DI CONTINUARE IL GIOCO ENTRANDO OGNI VOLTA IN BATTAGLIA FINO A CHE TUTTE LE PROPRIE NAVICELLE SPAZIALI SIANO DISTRUTTE.

IL GIOCO,
LA TECNICA,
I VANTAGGI,

NEL "VIDEO—GAME"
PIU' RICHIESTO DELL'ANNO

PHASE 1

Primo scontro

In questa fase la navicella puòessere mossa a sinistra o a destra, se il giocatore usa il pulsante di sparo cercando di distruggere i dischi volanti che appaiono all'estremità dello schermo.

PHASE 2

Secondo scontro

In questa fase il giocatore, premendo il pulsante di avanzamento, può muovere la propria navicella in qualunque posizione dello schermo. I pulsanti destro e sinistro, consentono la rotazione dell'astronave combattendo così una vera e propria battaglia contro le forze dell'invasore che appaiono da destra e da sinistra. Il pulsante di sparo a raffica, distrugge i nemici. All'estremità dello schermo, compare l'energia rimanente: questa fase deve essere terminata prima dell'esaurimento del carburante, altrimenti la navicella esplode. Quando questa fase è completata, l'energia residua è aggiunta al punteggio principale.

PHASE 3

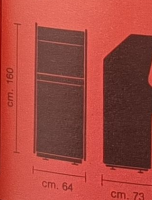
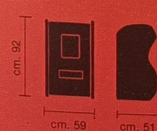
Terzo scontro

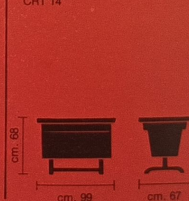
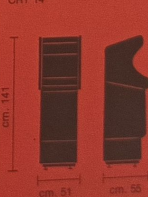
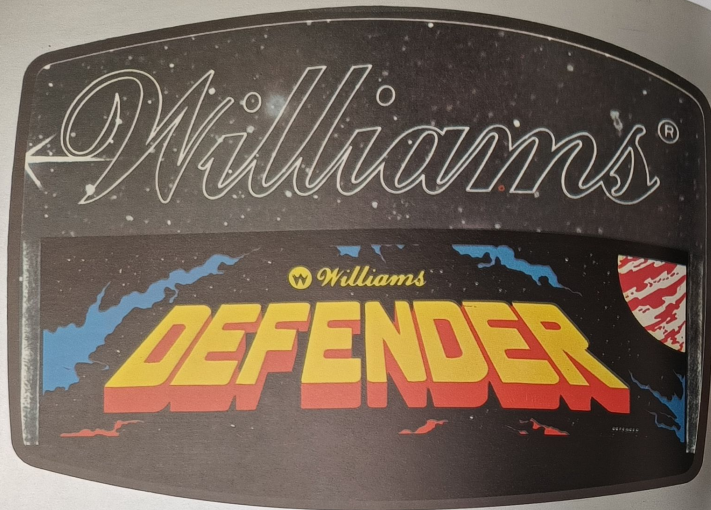
La navicella entra nel tunnel del tempo, ed il giocatore utilizza i pulsanti destro e sinistro per guidare la navicella schivando la pioggia di meteoriti. Contemporaneamente, con il pulsante di fuoco spara missili per colpire l'occhio del quasar che è alla fine del tunnel, favorendo così un'ascesa più rapida. Se la nave esce fuori dal tunnel, cadrà indietro nello spazio.

PHASE 4

Ultimo scontro

Nella fase finale la nave rimane al centro dello schermo, minacciata di distruzione dalle incandescenti meteore che avanzano da ogni direzione. Il giocatore ruota la navicella, distruggendo le meteore prima della collisione. Se tutte le meteore verranno distrutte la navicella discenderà al bordo dello schermo ed il gioco ricomincerà.

mod. Regular Cabinet
CRT 20"

mod. Wall Cabinet
CRT 14"

mod. Cocktail table
CRT 14"

cm. 68
cm. 99
cm. 67

mod. De Luxe Cabinet
CRT 14"

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER

LA

EMILIA ROMAGNA

DITTA

AMERICAN GAMES

di ANGELO FERRARI e C. s.n.c
Via Gandhi, 13-43100 PARMA
☎ 0521/998642-998484

COSTRUTTRICE
DEI VIDEO GIOCHI

UNI WARS
BATMAN
SPACE CASTLE
PHOENIX

Amusement Technology

INDUSTRIA ELETTRONICA
PER IL TEMPO LIBERO

43100 PARMA (Italy)
Via Cufra, 11/13
Tel. (0521) 96137
Telex: 531417 AMTEC

UFFICIO VENDITE:

AMERICAN GAMES di A. FERRARI e C. s.n.c.
Via Gandhi, 13 - ☎ 0521/998642 - 998484 - 43100 PARMA

LA
Williams®
ELECTRONICS INC

PRESENTA IN ANTEPRIMA SUL MERCATO ITALIANO
IL RIVOLUZIONARIO FLIPPER A "DUE PIANI"

NOVITÁ DEI BANCHI
DELLE TARGHETTE
CHE SI REALIZZANO A TEMPO

IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA
ASSISTENZA E RICAMBI ORIGINALI

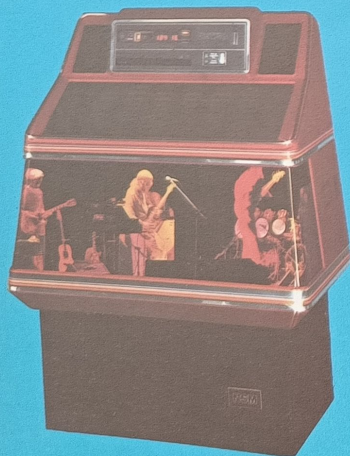
AMERICAN GAMES di A. FERRARI e C. s.n.c.
Via Gandhi, 13 - ☎ 0521/998642 - 998484 - 43100 PARMA

DITTA **SALERNO NATALE**

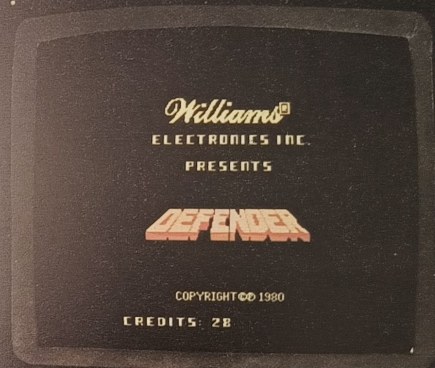
Via Resnati, 10 - ☎ 02/544146 - 20137 Milano

VIDEOGIOCHI: NOVITÀ
MODIFICHE SU VIDEOGIOCHI

POTENZIOMETRI ORIGINALI

ALLEN - BRADLEY
U.S.A.

VENDITA
JUKE-BOX N.S.M.
RICAMBI ORIGINALI N.S.M.
E ASSISTENZA

Williams

DEFENDER

Williams
ELECTRONICS INC.
PRESENTS
DEFENDER
COPYRIGHT © 1980
CREDITS: 28

COSTRUITO DALLA:

VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:

Williams® ELECTRONICS, INC.

DEFENDER
IS A REGISTERED TRADE MARK

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER LA **LOMBARDIA**

FONOGAMES s.a.s
Via Padova, 93 - 20127 MILANO
☎ 02/2899061 - 2827505

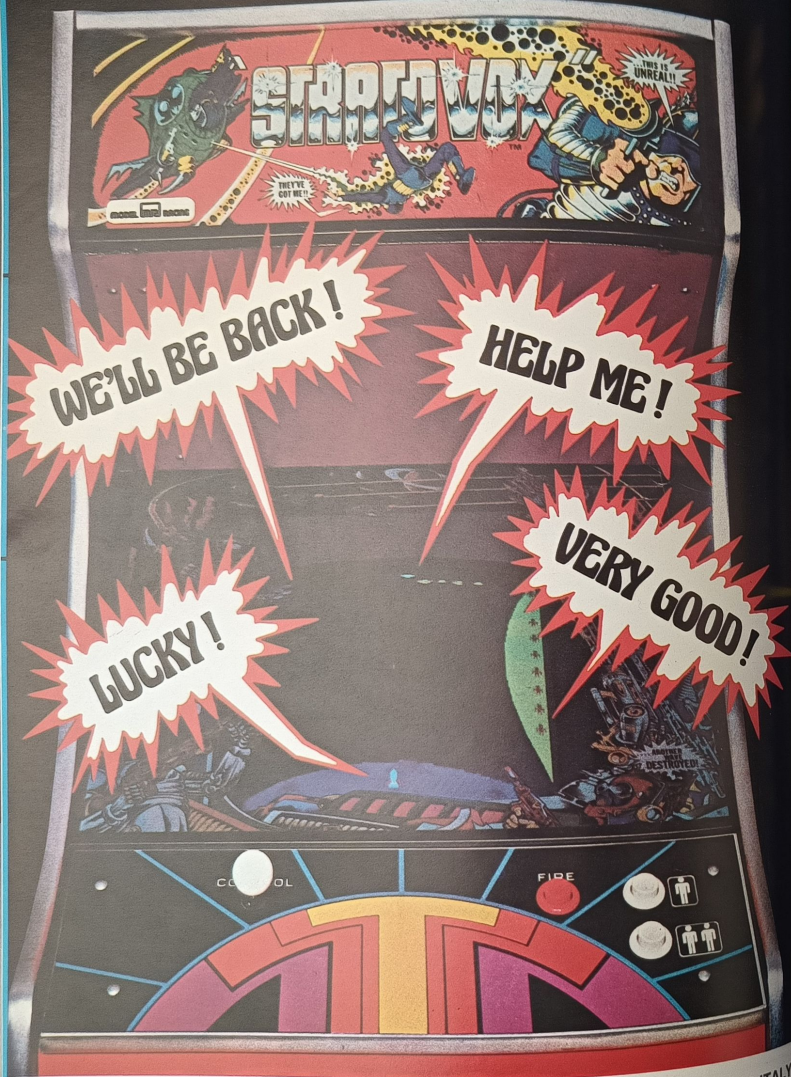
The 1st talking video game!

STRATOVOX

WE'LL BE BACK!

HELP ME!

VERY GOOD!

LUCKY!

MODEL RACING S.p.A. Via Brecciata, 27 - MONTEMARCIANO (Ancona) ITALY
Tel. 071/915163-915286 - TELEX 600329 MOD RAC I

UNA ECCEZIONALE ACCOPPIATA DELLA

THUNDERBIRD

L'IMPLACABILE

BELLISSIMO

"UCCELLO DI TUONO"

CHE PRIMA DI ESSERE DISTRUTTO

FARÁ ARRABIARE DIVERTENDO

RADAR CROSS

ORA ANCHE IL RADAR!!
AIUTERÁ, SE SI É ABILI,
A SFUGGIRE A QUATTRO
IMPLACABILI AUTO, CHE
INSEGUONO SENZA TREGUA

In vendita presso le nostre filiali

VIA BRECCIATA, 27 MARINA DI M.MARCIANO (ANCONA) - ITALY
tel. 071/915163-915286 - telex 600329 MOD RAC I

LANDI & C. s.r.l.

NAPOLI
VIA POGGIOREALE, 163 a - 163 b
TELEF. (081) 334971

R'S - JUKE BOX - CALCINI - RICAMBI - FLIPPER'S - JUKE BOX - CALCINI - RICAMBI - FLIPPER'S - JUKE

NELLA PIÚ GRANDE AZIENDA DI RICAMBI D'ITALIA

IN PREPARAZIONE LISTINO AGGIORNATO

CALCINI **GARLANDO**

Modello MARACANÀ

GOMMINI ORIGINALI U.S.A

Modello FAMILIARE

MOD. DERBY
FORMATO REGOLAMENTARE
FACILMENTE RIPIEGABILE
VERNICIATO A FORNO

MOD. MATCH
FORMATO REGOLAMENTARE
FACILMENTE SMONTABILE
MODELLO ECONOMICO

The Lux Two Game Pool Table

DOPPIA GETTONIERA

FORT LOCK CORP.

Serie 5000

Serie 1078 N

Singole ed in serie da 25 / 50 / 100 / 200 500 / 1000
Chiedere listino illustrativo

Modello DELUXE
cuscinetti a sfera

SPECTAR

The Challenge Awaits You ....
SPECTAR — Where the Profits Begin

F.LLI BERTOLINO

TORINO

CORSO VERCELLI, 28 - 30
10078 VENARIA REALE - TORINO

TEL. (011) 4240961 - 2 - 3
TELEX 212229 FRABER I

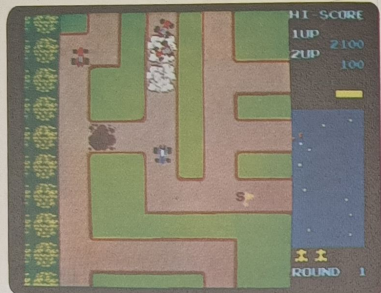
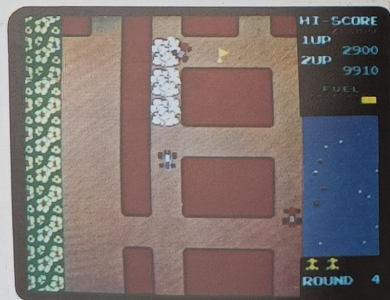
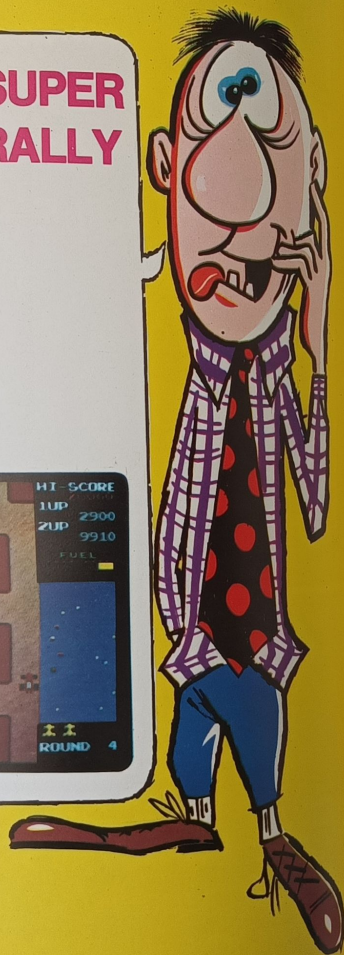
SAELOR - NUOVA ELETTRONICA

Via Alberto Mario, 26 - 95100 CATANIA - Tel. 095/386211

Operatori:
difendetevi dai costi molto elevati
portateci i vostri vecchi videogiochi,
noi li trasformeremo
nelle ultime novità del momento:

L'INSUPERABILE
PUCK MAN
(caccia di ominidi nel labirinto),

L'ECCEZIONALE
BIG UNI WAR
(guerra spaziale in 4 stadi)

- Formiamo gruppi TV Color **CABEL**
- Le vostre schede logiche, le modifichiamo in: **MOON CRESTA, BIG WAR, ASTEROID, LUNAR RESCUE**
- Disponiamo di schede logiche, complete di cablaggio e pulsanti, per tutti i suddetti videogiochi.

Questo primo numero di Automat '81 contiene, tra l'altro, servizi su due tra le piú importanti rassegne mondiali dell'automatico: l'ATE di Londra e l'IMA di Francoforte. Sono due tradizionali appuntamenti che all'inizio della nuova stagione servono un po' da cartina di tornasole per l'andamento del mercato. Da ambedue sono scaturite queste indicazioni: continua il successo dei videogiochi; è in fase di grande recupero il flipper elettronico, in piena evoluzione; si conferma il ruolo di primo piano dell'industria italiana, che attira sempre di piú l'interesse degli operatori di ogni parte del mondo. L'affermarsi della nostra produzione si verifica nonostante i noti limiti per la carenza legislativa esistente in Italia e nonostante il pesante aggravio fiscale che assurdamente la penalizza. Quando i nostri governanti arriveranno a capire l'importanza di un settore produttivo tra i pochi ad essere in attivo con la bilancia dei pagamenti?

Pubblicazione Ufficiale della S.A.P.A.R.

Direttore responsabile:
Pietro Fiore

Redattore Capo:
Maurizio Maneschi

Comitato di Redazione:
Comitato di Presidenza S.A.P.A.R.

Amministrazione e Redazione:
00161 ROMA
Via di Villa Patrizi, 10
Tel. 84.41.505 - 841.481

Tutti i versamenti vanno eseguiti sul c/c postale n. 36765006 - intestato a «Rivista dell'Automatico "Automat"».

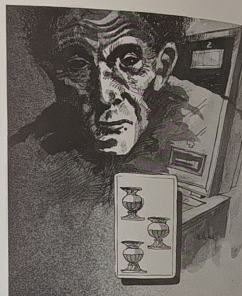
Le tariffe pubblicitarie saranno fornite a richiesta.

Registrazione Tribunale di Roma N. 8474 del 1-2-1962.

Spedizione in abbonamento Postale Gruppo III. 70%.

La «Tipo-Graf»
Via Acherusio, 57
Tel. 83.47.75

La 37ª edizione dell'Amusement Trades Exhibition (ATE), si è tenuta all'Olimpia Hall di Londra dal 12 al 15 gennaio (pag. 36)

Il centro fieristico Messegelände di Francoforte ha ospitato, dal 22 al 25 gennaio, l'IMA '81, la rassegna tedesca dell'automatico (pag. 39)

Il disegno di Maurizio De Luca, che illustra il racconto del mese di Valentino Morante (pag. 61)

In copertina:
Milly Carlucci, bellissima presentatrice e animatrice di programmi televisivi, segue la moda del rollerflipper (foto di Palmiro Muci)

automat

RIVISTA ITALIANA DELL'AUTOMATICO
MENSILE

sommario

Anno 20 **1-2**
Gennaio-Febbraio 1981

EDITORIALE

di
Pietro Fiore

Sapar: passato e presente

Questo numero di « Automat » va in stampa alla vigilia della riunione del Comitato Direttivo, convocato per la prima decade di marzo, che dovrà esaminare ed approvare, fra gli altri argomenti, lo schema del bilancio consuntivo 1980, un bilancio che si è chiuso positivamente a conferma della rigorosa impostazione amministrativa e di gestione in atto nella «azienda» Sapar.

Anche se il risultato esprime in termini aridamente numerici il frutto della accresciuta sensibilizzazione degli Organi Direttivi su un argomento importante come il bilancio, il fatto non può essere sottovalutato, se si considera quanto lunga e accidentata sia stata, dal 1975 ad oggi, la marcia di avvicinamento all'obiettivo di contenere la spesa nei limiti consentiti dalle entrate.

Questa consolante premessa non dimostra, naturalmente, che il 1980 sia stato per l'associazione un anno esaltante, ricco di avvenimenti e di successi. Ce l'hanno impedito i mutamenti nel Governo e la precarietà degli interlocutori dei Dicasteri dai quali dipende ogni iniziativa legislativa di interesse associativo. Si da poi il caso che anche noi della Sapar viviamo ed operiamo in Italia e il 1980, lo sappiamo, non è stato, per il nostro Paese, un anno da ricordare con particolare nostalgia.

Quando nel lontano 1962 un gruppo di associati, « raccogliendo le aspirazioni di quanti avevano iniziato la loro attività professionale nel settore del divertimento automatico, sottoscrissero l'atto costitutivo della Sapar », nessuno avrebbe immaginato ciò che in effetti è poi accaduto nell'arco di vent'anni, nell'area del tempo libero e della ricreazione. Con quell'attestato rilasciato ai fondatori ma destinato idealmente a tutti gli associati, la Sapar intese ricordare una data significativa per la storia dell'Automatico italiano, una data che aveva aperto il cammino alle aspirazioni di coloro che alla Associazione aderirono, fiduciosi di trovare nella Sapar l'interprete più sensibile delle istanze che si levavano da ogni parte d'Italia.

Se l'Associazione sia riuscita nel suo intento, lasciamolo giudicare ai soci. Ciò che può invece essere utile, in questo momento, è tentare una analisi dei nostri comportamenti e di alcuni fenomeni che hanno accompagnato l'attività associativa nell'ultimo quinquennio per effetto del crescente sviluppo dell'Automatico. Certo, dal 1962 ad oggi, l'Automatico e coloro che ne sono stati i diretti protagonisti, di strada ne hanno percorsa parecchia. Merito esclusivo dell'Associazione? E' forse presunzione affermarlo. L'Automatico ha costituito uno di quei fenomeni il cui sviluppo si sarebbe ugualmente verificato, anche se in maniera diversa, indipendentemente dalla azione coordinatrice, di sostegno e promozionale svolta dalla Sapar. Merito della Associazione non è soltanto quello di essere riuscita a strappare, in un momento in cui tutto ci crollava addosso, la legge che ci ha consentito di svolgere, in un clima di serrata ma civile competizione, l'opera di sensibilizzazione che ha fatto dell'Automatico una attività rispettabile, ma la sua fermezza nel rintuzzare quei tentativi che potevano trasformarla in una succursale da utilizzare per fini che di associativo avevano soltanto la facciata.

Una ricognizione sugli orientamenti dell'ultimo periodo dà risalto ad un fenomeno meritevole di attenzione per la sua peculiarità e per le sue possibili ripercussioni. Nella valutazione dei rispettivi momenti emerge, per la sua importanza, il rapporto esistente tra il passato ed il presente, attraverso il quale si possono individuare le cause di un processo a forbice, da tempo in atto, che vede assottigliarsi le fila degli associati, nella misura in cui cresce l'area operativa dell'Automatico sotto la spinta del suo sviluppo industriale. La chiave di lettura del fenomeno va ricercata in tendenze devianti, non perfettamente in linea con le finalità perseguite dalla Sapar, che rimangono la crescita sociale e la rigida difesa dei principi statutari.

Uno degli episodi che ha sollevato l'interesse di tutti gli associati oltre che del mondo produttivo e degli operatori di tutta Italia è stata senza dubbio la riunione organizzata da questi ultimi al Jolly Hotel di Milano il 13 gennaio 1979 alla quale parteciparono numerosi e qualificati esponenti della Sapar. L'esito di quella riunione non fu quello auspicato dai rappresentanti della Associazione. E' forse mancata, in quella occasione, l'esatta visione di un chiaro disegno sociale. Non sappiamo se ci furono errori di prospettiva o se il tentativo di approccio mirava a realizzare intese impossibili. Tutto è forse dipeso dagli scopi che l'iniziativa voleva conseguire. Se il risultato non è stato positivo vuol dire che i promotori non seppero dare prova di sufficiente chiarezza nell'interpretare le aspirazioni dei convenuti o che il disegno di chi vi partecipò era sbagliato. Quello di cui non ci si può rallegrare è che di quell'incontro, forse irripetibile, non è rimasto nulla. Per questo il ricupero di precise finalità associative e di un ampio coinvolgimento delle risorse umane ed economiche dell'intero settore diventa più che mai auspicabile. L'efficienza della struttura organizzativa dipende soprattutto dalla qualità delle sue componenti umane. Responsabilizzarle costituirà in futuro il banco di prova dei rispettivi valori e delle effettive possibilità di aggregazione delle energie presenti nello « staff » dirigente. Al di fuori di queste regole non c'è che improvvisazione ed avventurismo.

Il flipper rimonta sul videogioco - boom

La 37ª edizione della rassegna inglese, svoltasi all'Olimpia Hall dal 12 al 15 gennaio, ha confermato il momento magico dei videogiochi ma anche registrato il prepotente ritorno dei biliardini elettronici in piena evoluzione. Vivo interesse per la produzione italiana

di Maurizio Maneschi

L'Amusement Trades Exhibition che aveva luogo tradizionalmente l'ultima settimana di gennaio all'Alexandra Palace, quest'anno, a causa di un violento incendio che ha mandato completamente distrutto il vecchio palazzo, ha dovuto trasferirsi all'Olimpia Hall e svolgersi dal 12 al 15 gennaio. Non sappiamo se gli organizzatori siano stati costretti ad anticipare il periodo della esposizione per l'indisponibilità dell'Olimpia, oppure se abbiano preso la palla al balzo per effettuare la rassegna prima dell'IMA, l'esposizione tedesca dell'automatico, che dallo scorso anno aveva scelto, e non a caso, come periodo i giorni immediatamente precedenti all'ATE. Noi propendiamo per questa seconda ipotesi: le mostre del settore si vanno così moltiplicando, che inevitabilmente è sorta anche la concorrenza.

Se il trasferimento è stato positivo per gli organizzatori, altrettanto lo è stato per gli espositori e soprattutto per i visitatori.

L'Olimpia Hall non soltanto è risultata più moderna ed accogliente, ma soprattutto, trovandosi a Kensington, quindi in una zona centrale di Londra, facilmente raggiungibile in meno di un quarto d'ora.

E' stata forse questa considerazione ad indurre gli organizzatori a portare il costo dell'ingresso per i giorni dal 13 al 15 da 3 a 10 sterline, che al cambio attuale corrispondono a circa 23 mila lire. Non solo, ma per il giorno 12 era prevista una tariffa speciale di 20 sterline.

E pensare che alcuni nostri operatori si sono lamentati, considerando troppo cara la somma di cinquemila lire richieste per l'ingresso all'ENADA!

Occupiamoci ora della rassegna che, come più volte abbiamo avuto occasione di dire, è seconda per importanza soltanto all'AMOA di Chicago, anche se la mostra dell'automatico, che si tiene a Tokyo ai primi di ottobre sta sempre più seriamente minacciando la sua posizione.

Anche quest'anno è stato battuto il record degli espositori, che sono stati ben 167. Per quanto concerne i visitatori, pur non avendo ancora i dati della loro affluenza, per quello che abbiamo potuto constatare ci sembra di poter tranquillamente affermare che il numero record dello scorso anno è stato ampiamente superato.

Vi diciamo subito che la nostra cronaca sarà riservata alle ditte italiane presenti alla rassegna con un proprio stand o che hanno presentato la loro produzione presso lo stand del loro concessionario inglese, ed alle grandi aziende americane e giapponesi che sono all'avanguardia nel settore.

Iniziamo con la Model Racing, nel cui stand, allestito con buon gusto e sobrietà, abbiamo incontrato oltre a Franco Chinea, il dr. Bazardi, che dirige l'agenzia di Roma, e Pellei, responsabile dei rapporti con l'estero, che, dopo circa un anno, attratto dalla « sirena » dell'automatico, è tornato a lavorare per la ditta anconetana. Al simpatico Pellei un bentornato tra noi.

L'azienda di Montemarciano ha presentato l'ormai collaudato tiro Gun Champs, il video Punk Man e, quale novità, i video « astrali » Thunderbird, Stratovox e Star Citadel che hanno riscosso grande interesse tra i visitatori. Degli stessi apparecchi è stata curata anche la versione da tavolo.

La Ditta F.lli Zaccaria non poteva non essere presente con un suo stand alla rassegna londinese, considerato che il mercato inglese le assorbe, tramite l'Allied Leisure, la maggior parte della sua produzione.

Oltre al bel flipper elettronico a 4 giocatori Space Shuttle ed al Sea Battle, un gioco video per sale attrazioni con cabina e seggiolino, la ditta bolognese ha esposto il video Phoenix ed il video Quasar, progettato e realizzato interamente dall'azienda, che rappresenta un gioco estremamente sofisticato ed originale, tanto da essere considerato da molti operatori come uno degli apparecchi più interessanti della rassegna. Sia del Phoenix che del Quasar viene prodotta anche una versione dalle misure d'ingombro ridotte, particolarmente adatta per locali piccoli o di lusso.

L'Hantarex, la ditta fiorentina specializzata nella produzione di monitors per video giochi che esporta in tutto il mondo, anche in questa occasione ha fatto le cose in grande. Nel suo stand due magnifiche hostess in divisa verde smeraldo distribuivano in continuazione caffé ed aperitivi ai visitatori. Non ci sembra il caso di aggiungere che lo stand era sempre affollatissimo.

Per festeggiare, poi, il 30° anno di attività, l'Hantarex ha dato presso uno degli alberghi più eleganti di Londra, un ricco ricevimento al quale sono intervenuti, oltre a molti operatori stranieri, quasi tutti gli operatori italiani presenti a Londra per l'ATE.

Alla rassegna, l'azienda fiorentina ha presentato i monitors a colori MTC 900, l'MTRVXY, un generatore di barre a colori, e, quale importante novità, che ha richiamato l'interesse degli addetti ai lavori, un alimentatore switch, che consentendo l'alimentazione sia del monitor che della logica, elimina tutti gli alimentatori, con riduzione, quindi, di calore e di peso.

Alla mostra erano presenti con un proprio stand alcune ditte italiane che costruiscono attrazioni per lo spettacolo viaggiante, quali i F.lli Pinferi, Zamperla, la SDC e la CO.EL, la cui produzione molto apprezzata, viene esportata in tutto il mondo.

Tra le ditte italiane presenti con la propria produzione alla rassegna londinese, una particolare citazione merita l'Elettrono-

Il flipper rimonta sul videogioco boom

lo di Firenze il cui bel videogioco Stellar Castle, esposto in ben sei stands, ha ottenuto un grande successo.

Vivo interesse, e non poteva essere altrimenti, hanno destato i calcio balilla della ditta Garlando presentati dall'Allied Leisure, le contamonete Save Time della ditta Pandolfini e Mazzarello esposte nello stand della Standard Coin, i calciobalilla della ditta Roberto Sport in mostra nello stand di Philip Shefras e nello stand della Thomas's Leisure Group le gettoniere della Brembotecnica, i kiddy-rides dell'Automatic Toys e della Sela.

La Ditta Maggi, che produce i noti gettoni scanalati per apparecchi da gioco e per i distributori automatici, ha svolto un proficuo lavoro presso lo stand dell'Eurocoin sua rappresentante per l'Inghilterra.

In tema di apparecchi da gioco, apriamo una parentesi per informare i lettori che con una modifica della « Gaming Law » (la legge inglese che regola il settore dell'automatico) è stato portato il limite massimo della vincita da 1 a 2 sterline.

Un buon lavoro è stato fatto anche dalla Mondial Matic di Sesto Fiorentino che opera sul mercato inglese da circa un anno tramite un suo concessionario, che si occupa della vendita dei videogiochi della ditta di Sesto Fiorentino non solo per il Regno Unito ma anche per il resto dell'Europa.

Veniamo ora alle grandi aziende americane e giapponesi, i veri colossi del settore.

L'Atari, oltre al già noto Battlezone, il cui modello è stato presentato nella versione normale ed in versione più piccola, ha portato alla rassegna, quale novità, il video Red Baron, dal gioco piuttosto complicato, ma che appassionerà sicuramente quei giovani che, stanchi dei giochi troppo facili, cercano impegni più difficili cui cimentarsi.

La Gremlin/Sega ha presentato lo Space Tactic's una cabina con seggiolino per sale attrazioni ed i videogiochi Carnival ed Astro Blaster, quest'ultimo anche « parlante ».

La Exidy ha proposto un bel videogoco: lo Spectar.

La Williams ha portato alla rassegna uno dei videogiochi più interessanti, il Defender, dal gioco veloce e spettacolare, che ha ben 54 differenti suoni ed una centrale elettronica con 5 schede con alimentazione.

La Williams ha anche presentato la sua gamma di flippers elettronici tra cui l'Alien Poker e, quale grande novità, il Black Knight, che presenta due piani di gioco: il primo, quello rialzato, occupa un quarto del flipper ed è collegato al piano inferiore tramite tre scivoli. L'apparecchio ha due « pinne » respingenti anche sul piano rialzato.

Anche la Bally, con il Flash Gordon, ha presentato un flipper a doppio piano sul genere di quello già descritto. L'unica differenza, oltre al gioco naturalmente, è che sul piano rialzato presenta una sola « pinna » respingente anziché due.

La ditta americana ha esposto, inoltre, i flippers elettronici Skate Ball e Xenon.

La Stern ha proposto tre modelli di flippers elettronici: il Flight 2000, il Seawich ed il Ceetah, mentre la Gottlieb ha esposto i flippers elettronici James Bond e Time Line.

La Gottlieb sembra interessata anche alla produzione di videogiochi; ha presentato, infatti, il video New York - New York il cui gioco simula l'invasione della metropoli americana con tanto di grattacieli e statua della libertà, da parte di extraterrestri.

Per quanto concerne le aziende giapponesi, segnaliamo i videogiochi Uni wars e Firebirds della Taito, il Pack Man della Namco, il Moon Quasar e il Crazy Glimbe della Nichibutzu, lo Space Panic, lo Zero ed il Devil's zone dell'Universal. Una citazione particolare merita il Deco Cassette System presentato dalla Data East, consistente in una serie di « cassette » intercambiabili, ciascuna con un tipo di gioco.

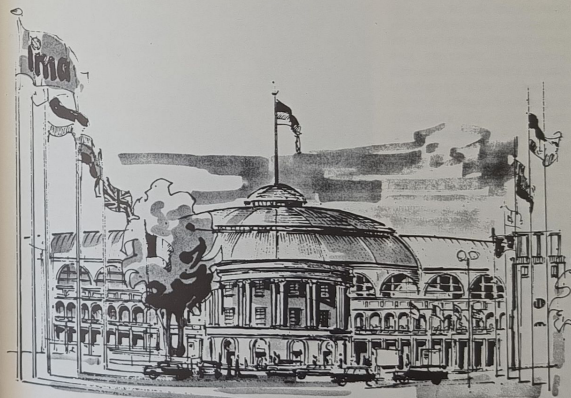
E con questo ci sembra proprio di avervi raccontato tutto (o quasi) della rassegna londinese. Desideriamo aggiungere che essa ha riconfermato il sempre crescente interesse per la produzione italiana, che i videogiochi continuano il loro momento di « boom » e che i flippers, in continua evoluzione (dall'elettromeccanico all'elettronico, dal « parlante » al doppio piano di gioco) stanno prepotentemente riconquistando la posizione di preminenza.

Per concludere due parole sul viaggio da noi organizzato in collaborazione con la British Airways e l'Onda Travel.

Anche quest'anno tutto si è svolto nel migliore dei modi sia per quanto concerne il trasferimento aereo sia per l'ospitalità del Piccadilly Hotel, un albergo che ha incontrato il consenso dei circa cento partecipanti i cui vari problemi sono stati risolti pazientemente dal Sig. Antonio Senso della British Airways e dal Sig. Sergio Vincente Lopez dell'Agenzia Pino's.

Un'ultimissima segnalazione, questa dedicata ai bacchettoni di casa nostra che ancora si ostinano a considerare i nostri apparecchi quali figli del demonio e come tali da esorcizzare e distruggere. Nelle nuove sale di attesa dell'aeroporto di Heathrow abbiamo visto installati alcuni fiammanti videogiochi. Fra quanti anni li potremo vedere anche all'aeroporto di Fiumicino e di Linate?

IMA '81: un successo oltre le previsioni

di Mary Openshaw

La rassegna tedesca dell'automatico, ospitata per la seconda volta nell'importante centro fieristico « Messegelände », ha visto la partecipazione di 100 espositori e l'affluenza record di 9.000 visitatori di trenta paesi

La Mostra commerciale dell'automatico della Germania, l'IMA, è una delle più importanti dell'Europa continentale. Organizzata per la prima volta lo scorso anno a Francoforte, ebbe un grandissimo successo. E quest'anno il successo è stato ancora superiore. Gli organizzatori avevano calcolato che sarebbero intervenuti circa 7.000 operatori, ma poi si è constatato che il totale effettivo è stato di quasi 9.000. Il venti per cento dei visitatori sono venuti da fuori ed hanno rappresentato circa trenta diversi Paesi.

La Hantarex è una ditta della quale si è molto sentito parlare in questi ultimi tempi. Aveva all'IMA uno stand molto attraente, nel quale era presente Luciano Meoni, che si è avvalso della collaborazione di Paolo Maggiaioli, il quale parla diverse lingue. La Hantarex, che adesso dispone di floride succursali in alcuni Paesi europei, ha dichiarato di avere fatto buoni affari.

La Co-El ha esposto i suoi kiddy rides presentandone un'ottima selezione, tra cui un apparecchio diverso e originale a forma di gondola veneziana, con accanto una veduta del Canal Grande per creare l'atmosfera. Era veramente attraente e dovrebbe avere molto successo tra le bambine.

La ditta F.lli Zaccaria ha esposto i suoi ultimi flippers ed il video-gioco Quasar, progettato e realizzato da questa azienda, che ha ottenuto un vivo successo in campo internazionale. Fa veramente pia-

IMA '81: un successo oltre le previsioni

cere vedere una ditta italiana che fa effettivamente ogni sforzo per creare dei giochi piuttosto che copiare le idee altrui. Marino Zaccaria e la sua avvenente interprete Manuela erano molto occupati; il signor Zaccaria mi ha detto che alla Fiera di Milano sarà presentato un nuovissimo « Originale Zaccaria ». Non vedo l'ora di vederlo.

La AVG-Automaten-Vertriebs ha presentato, fra l'altro, giochi della Model Racing e di Bertolino. Potevano esserci altri apparecchi di produzione italiana all'esposizione, ma questa era così vasta che non mi è stato possibile visitare tutti gli stands.

Come era da prevedere, l'IMA è stata soprattutto una mostra di videogiochi. Videogiochi di ogni tipo e dimensione erano esposti a profusione e tutte le marche ben conosciute (ed anche alcune che lo sono un po' meno) erano rappresentate. Purtroppo, vi erano troppe copie, ed ancora una volta era assai evidente che questa industria ha bisogno di maggiore originalità.

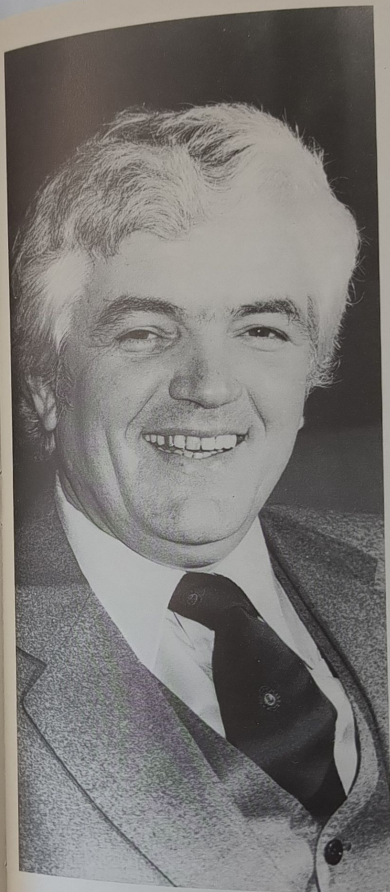
A proposito di copie, ho sentito all'IMA alcune cose interessanti. Il dr. David Rock-Ola, capo della famosa industria americana che recentemente ha cominciato a produrre videogiochi oltre ai juke-boxes, era molto seccato nel vedere che un'altra ditta ha presentato una copia del primo videogioco Rock-Ola. Nella sua borsa aveva una diffida ed ha molto insistito nel dire che intende promuovere azioni legali contro qualsiasi ditta di qualsiasi paese che copi i prodotti della Rock-Ola.

Dato che l'IMA si è svolta a così breve distanza di tempo dalla ATE di Londra, c'era veramente poco di nuovo o di diverso da vedere. Tuttavia una ditta, la Loewen-Automaten di Bingen, ha presentato un gioco veramente interessante: una versione da tavolo di un apparecchio da gioco della N.S.M., di cui la Loewen cura la distribuzione. Questa versione da tavolo, una sorpresa per tutti, è stata accolta molto bene. Un rappresentante della ditta ha detto che si prevede che la richiesta della macchina aumenterà fra il dieci e il quindici per cento proprio per via di questa nuova versione. I cocktail tables con video giochi sono stati accettati debolmente al loro apparire nella maggior parte dei Paesi, ma adesso vanno benissimo e questa tendenza si è consolidata. Il loro lato più positivo è il fatto che spesso un gioco in versione da tavolo è accettato in un posto dove un video o un flipper non sarebbero mai stati accolti.

Con oltre cento ditte partecipanti, c'era molto da vedere all'IMA. Purtroppo, però, c'era tanto movimento che non ho potuto vedere tutto.

La Germania ha la fortuna di avere leggi giuste e tolleranti per quanto riguarda gli apparecchi con vincita, e questi naturalmente avevano un posto importante alla mostra. Malgrado ciò e l'enorme numero di videogiochi, i flippers vanno ancora molto bene in Germania, almeno quelli veramente buoni. La Pink Panther (Pantera Rosa) della Gottlieb, un flipper a tre palline, era presentato nello stand della Nova, la distributrice della Gottlieb in Germania. Ritenuto il più veloce flipper oggi sul mercato, esercita un grande richiamo e gli operatori lo gradiscono perchè è rapido. Un altro flipper che va molto bene in Germania (e altrove) è il Black Kinght (Cavaliere Nero) della Williams. Esso era presentato dalla Seevend di Amburgo, che distribuisce i prodotti Williams in Germania.

Ho chiesto a molti dei partecipanti all'esposizione come andavano gli affari e le loro risposte sono state interessanti. Molte delle ditte più importanti hanno risposto che, con una così vasta scelta di videogiochi, i clienti erano molto esitanti prima di fare le ordinazioni, perchè non era facile prendere decisioni definitive su cosa comprare. Le ditte più piccole, invece, hanno riferito che gli affari sono andati bene. Ma è sempre più evidente che è venuto il momento di introdurre qualcosa di nuovo e di diverso sul mercato internazionale. Questo qualcosa di nuovo e di diverso potrebbe essere costituito dai videogiochi, ma dovrebbero essere tali da non somigliare a nessuno di quelli attualmente sul mercato. Sì, lo so bene quanto sia difficile inventare nuovi giochi, ma lo si può fare!

Non c'erano molti visitatori italiani all'IMA, per il semplice fatto che questa mostra si è svolta la settimana successiva a quella di Londra e la gente non può spendere tanto denaro per visitare tutte le mostre. Purtuttavia, quelli che si sono recati all'IMA ne sono rimasti soddisfatti, perché è stata un'edizione interessante e molto ben organizzata e che si visita con comodità. E' stata tenuta in una delle sale del « Messegelände » (Centro fieristico commerciale) di Francoforte che offre ogni conforto, ed è vicino tanto all'aeroporto che alla stazione ferroviaria. L'IMA è certamente una mostra destinata ad affermarsi e prevedo che in avvenire sarà ancora più importante di quanto non lo sia oggi.

Non è stato uno ... scherzo da prete

di Antonino Buratti

Romano Capanni, socio della SAPAR dal 1959, è entrato nel mondo dell'automatico acquistando da un sacerdote sedici calcio-balilla. Dopo vent'anni si dice soddisfatto di quella decisione che lo convinse a lasciare la sua originaria attività di meccanico di motociclette

Se le vie del Signore sono infinite, anche quelle dell'automatico non lo sono da meno. E' noto che una parte della società guarda a questo settore con un certo sospetto e considera con scarsa stima gli operatori che nell'automatico lavorano. Ebbene il caso di Romano Capanni, nato a Firenze il 5 gennaio 1935, dovrebbe fugare molti dubbi, considerato che egli ha iniziato a lavorare nel nostro settore con la benevola autorizzazione di un sacerdote dal quale acquistò i primi calcio-balilla.

« Io, in verità, facevo un altro mestiere, il meccanico di motociclette. Ma al ritorno dal militare dovevo decidere se passare al settore dell'automobile, e non me la sentivo. Quasi per caso un sacerdote mi chiese se volevo acquistare da lui alcuni calcio-balilla di cui egli intendeva disfarsi. Sulle prime ero molto titubante, poi comperai in blocco i sedici calcio-balilla e cominciai a gestirli ».

— Quando avveniva tutto questo?

« Verso il 1959. Però pur avendo iniziato questa attività di gestore non mi ero staccato completamente dall'officina. Il lavoro di gestione lo svolgevo la sera quando avevo smesso di riparare motociclette. Intanto già mi ero iscritto alla SAPAR per dedicarmi poi — fra il 1961 - 1962 —

Non è stato uno ...scherzo da prete

completamente alla mia nuova attività ».

— Quanti apparecchi ha attualmente?

« Duecento, circa: novanta jukeboxes, una trentina di videogiochi ed ottanta flippers ».

— Per quali motivi ha inserito nel suo stock di apparecchi anche i videogiochi?

« Non per libera scelta: ho ceduto alle richieste della clientela. Per quanto mi riguarda, ritengo che l'investimento migliore sia ancora quello del flipper anche se è doveroso riconoscere che il calcio-balilla rimane, in assoluto, il gioco più redditizio. Soltanto che oggi è meno richiesto per la sua minore spettacolarità ».

— Quale tipo di flipper gestisce: l'elettrico o l'elettronico?

« L'elettronico. Anzi credo di essere stato, in Toscana, uno dei primi ad indirizzarmi verso questa nuova tecnologia che mi sembra avere davanti a sé un certo avvenire ».

— La sua iscrizione alla SAPAR risale al 1959 quando in effetti, la SAPAR non esisteva ed al suo posto c'era l'ANESV. Perché ha preso questa decisione?

« Nel limite delle possibilità desidero fare le cose sempre in regola: non ho lo spirito dell'avventuriero ».

— Quali apporti ha (o non ha) ricevuto dalla SAPAR? Ritiene che le sue aspettative siano state recepite dall'associazione?

« Fare un bilancio non è semplice: posso dire che, per quanto mi riguarda, la SAPAR mi ha dato una certa tranquillità di lavoro perché facendo parte di un'associazione mi sono sentito più sicuro e più protetto. I miei colleghi ma anche la clientela sanno, poi, di avere di fronte il socio di un organismo che si è dato regole e leggi per poter meglio funzionare ».

— Che cosa vorrebbe chiedere, oggi, alla SAPAR?

« Il raggiungimento di un solo obiettivo che riguarda la modifica della famosa legge 507: se non otteniamo questo, rischiamo di farci tagliare le gambe più di quanto già non avvenga oggi. Per il resto non credo di poter avanzare altre pretese nei confronti della dirigenza della SAPAR anche perché, in fondo, la SAPAR siamo noi: se noi agiremo bene a guadagnarne sarà proprio e soltanto il nostro lavoro. Far funzionare bene la SAPAR dipende da noi, dalla nostra partecipazione, dal nostro interesse ».

— Ritiene che fra gli operatori del settore o fra i soci ci sia una larga fetta di persone che non partecipano alla vita organizzativa della SAPAR?

« Sì. E questo dipende, secondo me, dalla disinformazione, in quanto molti operatori del settore possono non essere a conoscenza dell'attività della SAPAR, dei suoi scopi, delle sue finalità. Ma la maggior parte non vuole aderire alla SAPAR per un malinteso spirito di indipendenza e per il desiderio di sfuggire ad ogni regola e quindi sentirsi autorizzato a fare il proprio comodo ».

— Nei suoi acquisti dà preferenza al prodotto italiano o straniero?

« A tutti e due. La decisione avviene al momento in cui mi si presenta la macchina: soltanto allora riesco ad inquadrarne le eventuali possibilità di impiego. Seguo, però, anche le tendenze del mercato, come è avvenuto — ad esempio — per i videogiochi. Naturalmente il prodotto nazionale oggi è in grado di fare una seria ed utile concorrenza a quello straniero: in alcuni casi è perfino superiore ».

— Chi fornisce la maggiore assistenza: l'importatore o il costruttore italiano?

« Non esistono profonde differenze: l'importante è il rapporto personale e la serietà professionale ».

— Quali suggerimenti potrebbe dare per migliorare e rendere più vivace la vita associativa della SAPAR?

« Non è una domanda dalla risposta facile: un reale impulso alla SAPAR potrebbe venire se si riuscisse a risolvere il problema della famosa legge. Qualora la SAPAR riuscisse ad ottenere ciò, credo che molti — iscritti ed anche non iscritti — guarderebbero all'associazione con occhio diverso e forse comincerebbero a valutarne il valore ed a capire i vantaggi che offre un organismo del genere per i suoi associati ».

— Lei mi ha detto che la spina dorsale della sua azienda è il flipper. Come vedrebbe un torneo nazionale di flippers?

« Sono molto favorevole a questa iniziativa. Le dirò di più: in Toscana figuravo come uno degli organizzatori di un torneo che dovevamo fare appunto con questo gioco. Purtroppo non abbiamo potuto portare avanti questa idea per mancanza di tempo: organizzare un torneo di flippers non è cosa nè semplice, nè facile. E' la SAPAR che dovrebbe prendersi questo incarico gestendolo in prima persona con mezzi propri, senza cioé richiedere troppo agli associati. Sarebbe sempre necessaria, però, una indagine o uno studio preliminari per renderci conto di come dovrebbe essere articolato il torneo. Insomma non è molto semplice, però lo riterrei estremamente utile. Occorre tenere presente, nell'eventuale regolamento, che molto importante è l'apporto delle consulte regionali, visto che le 'situazioni', nel nostro settore variano da regione a regione ».

— Quali suggerimenti si sente in grado di poter dare ai costruttori di apparecchi?

« Penso che la figura del costruttore dovrebbe essere nettamente distinta da quella del rivenditore, del commerciante. Bisognerebbe, anche, che i costruttori si dessero un 'codice' per lavorare con profitto e senza farsi eccessiva concorrenza, altrimenti chi ci rimette siamo noi che, per questa fretta dei costruttori di arrivare primi, ci ritroviamo poi prodotti scadenti, oppure modelli che cambiano con tale rapidità da impedire qualsiasi ammortamento del costo ».

— Esiste, nella sua zona, il problema del vandalismo?

« Sì, è presente anche se — in questi ultimi tempi — abbiamo notato che il fenomeno si sta attenuando. Io mi sforzo di corresponsabilizzare l'esercente del locale dove colloco la macchina, però il vetro rotto o la scritta sull'apparecchio è difficile evitarli. Spesso, poi, gli apparecchi vengono danneggiati quando il locale subisce un furto. Dato il rapporto di amicizia che ho con l'esercente, in genere riesco sempre ad ottenere un risarcimento ».

— Qual è oggi, in Toscana, il costo-partita?

« Cento lire, ma stiamo cercando di passare entro breve termine alle duecento ».

— Lei ha una sala attrazioni?

« Ho in corso una richiesta per aprirne due, ma finora non sono riuscito a spuntarla con il comune. Per ora ne ho aperta una in un paesino vicino Firenze, una specie di sala-pilota per vedere come funziona e capire se mi conviene o meno insistere su questa mia idea ».

— Come vede il futuro della categoria?

« A cielo misto, un po' sereno e un po' nuvoloso. Penso che molto dipenda da noi, dall'intelligenza degli operatori, dei gestori. La maggior parte, secondo me, ha già capito: purtroppo ci sono alcuni (non molti per la verità), che danneggiano tutti gli altri ».

— Impiegare capitali nel settore dell'automatico è un fatto positivo?

« Sì, purché la ditta faccia questo lavoro con serietà e senza spirito avventuristico. Occorre soprattutto instaurare fra noi un rapporto di amicizia e non di concorrenza ».

— Lei è per la piccola azienda?

« Certamente, ma vedrei di buon occhio un'associazione fra più gestori, con una forma da studiarsi di volta in volta ».

Il gioco non è solo gioco

Il Prof. Hellmuth Benesch,
nel libro « Il Gioco: Teoria e Pratica »,
riporta i risultati di numerose sue ricerche.
Il gioco giova
alla società ed offre la possibilità
di realizzare se stessi.
L'automatico
non è soltanto divertimento:
cresce
la sua importanza in campo terapeutico

Il professore Hellmuth Benesch, titolare della cattedra di Psicologia Clinica Applicata dell'università di Magonza, noto ad un vasto pubblico per le sue numerose ricerche sulla psicologia del tempo libero, espone il risultato delle sue ricerche in questo campo, in un'opera dal titolo « Il Gioco: Teoria e Pratica », di prossima pubblicazione.

I giochi — dice il professor Benesch — non servono solo a darci dei momenti di spensieratezza, essi sono assai più utili di quel che ancor oggi supponiamo. Il mio nuovo lavoro sul gioco lo chiarirà e lo documenterà con precisione.

Quale importanza ha il gioco? — Questa domanda è stata posta da centinaia di anni a questa parte ed ha avuto risposte diverse, che però non sono ancora soddisfacenti: nel fenomeno gioco molto è rimasto ancora enigmatico.

Non essendo stato il gioco ancora analizzato abbastanza, presenta una vasta problematica. Il primo problema concerne le delimitazioni del concetto di gioco. Spesso si è tentato di trattare il gioco come un fenomeno uniforme, il che mi sembra errato. Il gioco del calcio, le gare di scherma, i giochi olimpici, i festivals, i giochi di prestigio, i rompicapo, le scommesse, i giochi di società (per nominarne soltanto alcuni) hanno così pochi rapporti tra di loro che volerli raggruppare tutti in unico concetto non sembra avere alcun senso.

Un secondo problema sorge dalla definizione del concetto di « importanza » posto nella domanda introduttiva. In primo luogo sembra necessario distinguere, per quanto riguarda le varie forme di gioco, i quattro aspetti sul significato di importanza:

a) « Importanza » può voler significare « priorità » o « utilità ».
b) Essenziale nella « Importanza » è la « funzione ».
c) « Importanza » può intendersi anche in senso riflessivo; nel nostro caso, cosa significa il gioco per me, per quale mio personale vantaggio mi dedico al gioco?
d) « Importanza » infine significa anche « validità ».

Impostando così in forma psicologica l'argomento ci si può chiedere se si voglia chiarire il valore delle varie forme di gioco in rapporto alla loro funzione individuale, sociale e collettiva per il pubblico o per singoli gruppi etnici.

Dando uno sguardo generale a questo vasto campo del gioco e al suo significato, ci si convince subito che con indagini indifferenziate e in blocco non si va molto lontano.

Cerchiamo dunque di chiarire i quattro elementi del gioco: utilità, funzione, motivazione e validità. Affinché un tema così complesso non si sviluppi troppo, restringiamolo, malgrado le nominate suddivisioni problematiche, a un gruppo specifico: precisamente, ai giochi di passatempo, e più particolarmente a determinati apparecchi. Una scelta che ha una importanza clinico-psicologica.

Scegliamo quattro apparecchi: biliardo, calcio da tavolo, flipper e videogioco, che si trovano di frequente in luoghi pubblici, come all'interno di aeroporti, sale d'aspetto e anche nelle cliniche, gerontocomi, sale convegno, asili ecc., in modo che sia facile costruire una naturale situazione sperimentale. Questi attrezzi offrono normali situazioni di gioco, di modo che la ricerca si può svolgere facilmente nelle migliori condizioni.

Il gioco è sempre un comportamento a cui partecipano da una parte una o più persone e dall'altra un insieme di probabilità. Lo svolgimento del gioco con le sue regole e i risultati che ne conseguono costituiscono gli elementi del gioco, legati alla ventura del giocatore, ma in nessun caso in funzione costante. Dobbiamo inoltre considerare innumerevoli varianti che possono influenzare il decorso del gioco e la valutazione che ne fanno i giocatori. Ciò vale per esempio per misurare **l'imperturbabilità** individuale di fronte allo « sbaglio del gioco » (la cosiddetta tolleranza di frustrazione al gioco) oppure se la perdita fa temere danni a breve o a lunga scadenza, occasionali o gravosi; oppure se si gioca da soli, con conoscenti o amici, se si gioca occasionalmente, spesso morbosamente o perfino professionalmente. Una partita a scacchi come divertimento serale non è certamente da paragonare ad un torneo di scacchi per il titolo mondiale, e nemmeno una partita a flipper come passatempo ad un impegno di torneo.

Da questo segue un'altra necessità di differenziazione. La aleatorietà del gioco ne cambia continuamente la motivazione. Perciò è molto improbabile che ci si possa accontentare di attribuire ad ogni gioco una identica, omogenea motivazione.

Il gioco, almeno quello degli adulti, deve essere visto dalla nostra civiltà e dal mondo del lavoro in modo più globale. Al giorno d'oggi, in cui diminuisce la gravosità fisica del lavoro contemporaneamente all'aggravamento psichico, non è solo importante di conoscere la condotta e la capacità di lavoro nella professione e nella vita quotidiana bensì anche le possibilità di riposo e di distensione, che ne possono derivare. Per la psicologia questo è un tema essenziale, perché non esiste quasi nessuna scienza che indaga sui disturbi psichici che non tenga conto del valore del riposo e della distensione come prevenzione e terapia.

Già San Tommaso d'Aquino aveva un pensiero fondamentale riferibile alla teoria sul gioco: « Il vero genio deve di tanto in tanto rilassare la tensione dell'acutezza del suo spirito ».

Già nei tempi passati, per esempio da John Locke (1693) e Jean Jacques Rousseau (1762), il gioco veniva distinto dal lavoro in quanto esso procura un divertimento. Ma tutti questi autori mettono anche in rilievo quanto sia incerto il confine. Qualcosa che dà solo svago non è un gioco. Kant (1798) nomina a questo proposito il passeggiare. Al contrario alcuni giochi possono essere molto seri, rasentare il fanatismo. Ciò non sorprende nel secolo dei giochi europei e dei campionati mondiali. Tuttavia i giochi non sarebbero « gioco » se non ne facessero parte spensieratezza e allegria.

La maggior parte degli autori sono d'accordo che il divertimento è il presupposto del gioco: spontaneo impegno per il gioco, possibilità di realizzarsi nel gioco, creatività nell'utilizzarne le regole, la imprevedibilità della sua durata, lo stimolo del rischio.

Quando consideriamo una attività « di gioco » riscontriamo da una parte la sua facilità ma dall'altra anche la necessità di ripetuti tentativi, di ricerca di varie possibilità, senza limiti precisi. Alcuni teorici ravvisano in questa « ricerca d'informazioni » l'essenziale divertimento dei principali giochi.

Esperti psicologi vedevano già da tempo ed hanno compreso che nel gioco si realizzano « l'opera creativa e la ricerca del proprio 'io' ». Alcuni parlano del « piacere di riconoscersi nel gioco ». Questa importanza del gioco, da tempo conosciuta ma poco apprezzata, diventò poi la motivazione centrale della terapia con i giochi, dette l'avvio all'uso del gioco come presidio terapeutico.

Da tempo si è affermata la convinzione che la terapia del gioco coadiuva nel-

Il gioco non è solo gioco

la percezione della propria persona, nella conoscenza di se stessi e nell'accettazione del proprio « io ». Secondo F.J.I. Buytendijk, « di pane e giochi ha bisogno l'uomo; pane per crescere ed esistere, giochi per vivere questa esistenza ». Nel gioco l'individuo va incontro al successo oppure all'insuccesso, il più delle volte ad entrambi. In questa inversione di ruolo egli può migliorare il suo autocontrollo, può procurarsi la soddisfazione del successo, sempre però nella consapevolezza che ben presto potrà di nuovo perdere. Sappiamo che in questo stato di tensione esiste una possibilità di limitazione dell'angoscia durante e con il gioco.

E' risaputo che i giochi sono sempre anche comportamenti comunitari. Le nostre personali indagini ci hanno indicato che di regola esistono motivazioni assai differenti nel comportamento dei singoli giocatori di una stessa squadra. Così si può trovare il desiderio di reggere al confronto, accanto al bisogno di salvaguardare il gruppo, oppure un entusiasmo generale tra compagni; accanto al giocatore che tenta di emergere personalmente, si scopre colui che cerca solo di non fare brutta figura.

Nella partecipazione al gioco il fine di riuscire gradito agli altri sta accanto al desiderio di raggiungere una serie di successi; accanto al desiderio di non isolarsi troviamo quello di ottenere una compensazione per soddisfazioni non raggiunte altrove.

In moltissimi lavori è stato rilevato che il gioco singolo di squadra è anche un mezzo per guadagnare posizioni di comando. Dato che attualmente per molta gente non vi è possibilità di giungere a posti direttivi, specialmente nell'ambito della professione, indipendentemente da una adeguata capacità, il gioco offre questa effimera possibilità.

Sotto l'aspetto sociale, il gioco è anche un paradigma di molti altri aspetti della vita. La squadra non è l'unica unità sociale di gioco. Il più basso numero di giocatori sono due persone, a parte i giochi individuali, che sono pochi. Inoltre, la maggioranza dei giochi individuali tende al gioco a due. Per esempio, nel « flipper » il gioco singolo somiglia al gioco di più persone, in quanto il giocatore s'identifica con il gioco stesso, in certo qual modo contro se stesso; vuol dire che gioca come partner dei giochi precedenti o considera l'apparecchio quasi come un altro giocatore e agisce contro di lui.

Il giudizio se qualcosa è gioco o no secondo noi dipende in ultima analisi solo dalla valutazione dei partecipanti, se cioè loro considerano questa attività un gioco. Lo ha osservato Mark Twain in « Tom Sawyer », quando scrisse: « Se Tom fosse un grande saggio, come per esempio lo scrittore di questa storia, allora avrebbe anche capito che il lavoro è sempre ciò che l'uomo fa perché è costretto, mentre il divertimento è ciò che egli fa senza esserne obbligato. Ma poi avrebbe anche capito più facilmente che confezionare fiori artificiali o sfacchinare su d'un verricello a pedale è un lavoro, mentre è solo un divertimento giocare a bocce, oppure scalare il Monte Bianco ».

Sulla base delle nostre e di molte altre inchieste, si è constatato che la gente gioca volentieri con gli apparecchi automatici. Si potrebbe però anche sostenere che malgrado ciò, in fin dei conti essi sono inutili, vuol dire né nocivi, né utili, ma addirittura superflui. Nelle pubblicazioni scientifiche non si esprime l'opinione che gli apparecchi automatici siano pericolosi per chi li adopera, ma in alcune pubblicazioni non scientifiche di tanto in tanto si può avvertire, leggendo tra le righe, una certa avversione.

Contro queste opinioni sta il fatto che i flippers si trovano non solo in sale da gioco, locali e aeroporti, ma anche in asili, gerontocomi e ospedali. E' quindi inaccettabile pensare che medici, psicologi e assistenti di questi istituti tollerino coscientemente per mesi oppure per anni, l'esistenza di apparecchi inutili o perfino nocivi nell'ambito della loro attività.

La verità è precisamente il contrario: gli apparecchi automatici hanno dimostrato che possono essere utili per coadiuvare terapie cliniche. Essi animano l'atmosfera dell'asilo, offrono ai pazienti una occupazione giornaliera, aiutano a sopportare dolori e malesseri fastidiosi, sciolgono alcuni spasmi interni e donano una nuova gioia di vivere. Quindi hanno sempre un effetto terapeutico positivo.

Allora se il gioco automatico ha un effetto terapeutico per i malati o gli handicappati, tanto più potrà essere utile al resto dell'umanità. La gioia del gioco in se stesso, in cui vengono scoperti i propri sentimenti e la propria capacità con l'intimo piacere e il valido sostegno del morale, è un lato positivo di questi giochi. Visto che non esistono uomini che soffrono di un eccesso di gioia, si dovrebbe sfruttare per ognuno più intensamente questa funzione auto-terapeutica del gioco.

I flippers sono installabili quasi dovunque. Possono essere usati tanto per la distensione come per l'emozione. Lo scopo in entrambi i casi è l'equilibrio emotivo. Alcune persone cercano proprio con essi, dopo la monotona « routine » d'ogni giorno, una eccitazione emotiva, altre invece lo adoperano come mezzo di distensione, dopo una giornata faticosa o prima d'un avvenimento eccitante. Sono assai indicati per abbreviare in modo piacevole l'attesa in aeroporti, stazioni, oppure nelle anticamere dei medici, perché contribuiscono a creare una benefica, distensiva e distesa atmosfera.

Domenico De Gregorio

EUROBED S.p.A.

Via S. Miceli, 7 - 88046 LAMEZIA TERME (CZ)
Tel. 0968/23432-26250

Il flipper come terapia

La commovente esperienza di un giovane americano che ha modificato un biliardino elettrico adattandolo alle esigenze del fratello handicappato, il quale per la prima volta ha così potuto riprendere un'attività fisica stimolante

Sembra quasi un racconto di De Amicis la storia, vera, che ci accingiamo a narrare ai nostri lettori. Circa tre anni fa, negli Stati Uniti, un giovane, Robert Marince, a seguito di un incidente d'auto, rimase completamente paralizzato. E' facile immaginare la disperazione della famiglia. Dopo avere peregrinato da un ospedale all'altro, il giovane venne rinviato a casa senza speranza. La televisione ai piedi del letto era per lui l'unico contatto col mondo esterno.

Il fratello di Robert, Gary, comprendeva che questo tipo di esistenza non era destinata a durare a lungo. Bisognava « inventare » qualcosa che potesse distrarre il fratello e toglierlo dall'inerzia totale.

Una sera, trovandosi in una sala giochi e parlando col proprietario, ebbe una idea. Non si poteva trovare il modo di modificare un flipper in modo che potesse essere usato anche da chi non aveva l'uso degli arti?

Così comprò un flipper di seconda mano e se lo portò nella sua camera del collegio universitario, dove studiava elettronica. Lo smontò pezzo per pezzo, lo rimontò, sperimentò vari sistemi e dopo lunghi tentativi andati a vuoto riuscì nel suo intento. Come? Applicando al gioco un tubo « aspira e soffia » capace di mettere in moto un interruttore. Ottenuto ciò, tutto il resto era questione di circuiti. Ci erano volute 200 ore di lavoro.

Gary smontò l'apparecchio, lo caricò sulla macchina e lo portò a casa.

Robert cominciò a giocare e ne fu estasiato. Era nuovamente in grado di un'azione fisica! In poco tempo, egli riprese fiducia nella vita.

« E' impossibile dire con parole che cosa questi giochi significano per gli handicappati e per le loro famiglie — ebbe a dichiarare — l'inventore. Ma quando vedete delle persone che non sono nemmeno in grado di bere da sole un bicchiere d'acqua giocare a flipper e addirittura partecipare a delle gare, è certamente un fatto commovente ».

La voce di questa « trovata » si sparse rapidamente. Una stazione televisiva mise in luce gli aspetti umani della storia, con un programma che ebbe grande successo. Le famiglie e i centri di rieducazione cominciarono a chiedere apparecchi per i loro cari e per i loro pazienti.

Allora Gary si dovette rivolgere all'industria per aiuto. La prima a rispondere fu la « Gottlieb » che mandò un apparecchio, ma il suo esempio fu presto seguito dalla Stern, dalla Bally e dalla Atari.

Con l'aiuto di una stazione di radiodiffusione, Gary riuscì ad organizzare un torneo per paraplegici al Centro di Riabilitazione di Harmarville, con la partecipazione di oltre 80 handicappati e con vistosi premi, compreso un impianto stereo del valore di 700 dollari. Il successo fu enorme. I partecipanti, i familiari, tutti gli intervenuti ne rimasero entusiasti. Tanto che altri tornei del genere sono previsti in altri centri, come quello di Harrisburg, specializzato nella cura della paralisi cerebrale.

In tal modo, paraplegici, quadriplegici, mutilati delle braccia, sofferenti di diverse forme di paralisi possono giocare al flipper ed ai videogiochi. Non contento di ciò, Gary ha realizzato anche un telefono che può essere autonomamente utilizzato da questi handicappati.

Egli desidera mettere la sua esperienza a disposizione di chiunque ne abbia interesse: il suo recapito è c/o Atlas Music and Novelty, 2231 5th Avenue, Pittsburg, PA. 15219.

Un'ultima considerazione: l'anno in corso, il 1981, è stato proclamato dalle Nazioni Unite « Anno Internazionale dell'Handicappato ». Pare che in tutto il mondo siano ben 450 milioni le persone che soffrono di menomazioni del genere. Un numero veramente impressionante. Da qui l'importanza di qualsiasi iniziativa che possa, in qualche modo, alleviare le loro sofferenze.

D. D. G.

INTERVISTA COL PERSONAGGIO

Rollerflipper che passione!

di Marta Simoni

Di solito, chi ha un « passato » tenta di nasconderlo: invece per Milly Carlucci, venticinque anni, le molteplici attività svolte malgrado la giovane età sono un fiore all'occhiello. Per gli sportivi è una ex pattinatrice, campionessa italiana, concreta speranza azzurra. Per gli amanti dello spettacolo è una ex-presentatrice di emittenti private, ex-collaboratrice di Renzo Arbore a « L'altra domenica », conduttrice di « Giochi senza frontiere » insieme con Michele Gammino e — questa è storia recente — ammiratissima mattatrice dello spettacolo televisivo della domenica pomeriggio « Crazy Bus »: Milly ha ballato, cantato, presentato, condotto con brio i vari giochi della trasmissione. Ma non è finita qui nei (rari) momenti liberi ha trovato anche il tempo di fare una capatina sul set, in un film di Adriano Celentano. Ne « Il bisbetico domato » interpreta l'amica-nemica di Ornella Muti, con una disinvoltura che fa ben sperare per il suo futuro nel mondo della celluloide. Per niente esaltata da una così rapida escalation, Milly Carlucci è una ragazza come tante, solo un po' più indaffarata della norma: tra prove, interviste, registrazioni, riesce a non rinunciare alla sua vita privata, ai suoi hobbies. Nonostante sia ormai lanciata nel mondo dello spettacolo, comunque, rimane legata alla prima attività, al suo primo amore: « I pattini — dice — sono ormai un prolungamento dei miei piedi. Non solo non mi danno nessun fastidio, ma mi rendono tutto più facile e comodo: posso calzarli per ventiquattro ore senza accorgermene ».

E' per questo che, anche nei tuoi balletti a Crazy Bus, i pattini erano un elemento costante?

« Ho voluto portare anche in Italia quella che in America è la moda che va per la maggiore: la rollerdance. E' divertente, sai?

Certo, bisogna essere padroni dello « strumento », perché altrimenti ballare sui pattini diventa complicato. In compenso è possibile eseguire delle figure altrimenti irrealizzabili: è un particolare tipo di ballo che si discosta un po' da quello normale ».

Perché hai abbandonato il pattinaggio artistico?

« E' stata una decisione sofferta, a cui sono arrivata mio malgrado. Quando mi trasferii a Roma da Udine, le distanze imponevano a me (e a mia madre che mi accompagnava) dei veri e propri tour de force, tra scuola, casa e campo di pattinaggio. Non era più possibile continuare, pena la disgregazione della mia famiglia. E mi è dispiaciuto in modo particolare perché a diciotto anni, quando ho smesso, cominciavano ad arrivare i risultati veri: ero entrata da poco nella nazionale giovanile ».

E da allora hai ripreso i pattini solo per Crazy Bus?

« No, non avrei potuto abbandonarli. Appena interrotta la carriera agonistica, scoprii di avere doti da talent scout di giovani pattinatori e mi rituffai nelle corse frenetiche tra allenamenti, casa e studio.

Avevo però finito il liceo, così da poter seguire con una certa tranquillità i piccoli allievi della scuola che avevo messo su ».

E' acqua passata anche la scuola di pattinaggio?

Milly Carlucci,
ex campionessa di pattinaggio artistico,
bellissima animatrice
di alcuni programmi televisivi,
si dice entusiasta
della nuova moda « giovane »:
giocare sui pattini

Rollerflipper che passione!

« No, no, esiste ancora. Seguo ancora i miei ragazzi, dividendo gli impegni con le mie sorelle e con un'altra pattinatrice ».

Ci giri anche per Roma, sui pattini?

« Mi piacerebbe moltissimo! Quando ero a Los Angeles erano il mio unico mezzo di locomozione. Qui da noi mi vergogno troppo per farlo: sarebbero veramente comodi, ma sono sicura che la gente mi additerebbe come un fenomeno da baraccone ».

Come passi il tempo libero?

« "Tempo libero" suona come un battuta, nella situazione attuale! Sono impegnata in tante di quelle cose che di momenti solo per me ne ho veramente pochini: conduco comunque una vita normale, leggo, vado al cinema, frequento un gruppo di amici. Con loro, spesso ci ritroviamo per fare delle interminabili sfide a flipper: è uno dei nostri passatempi preferiti ».

Anche il flipper, con i pattini?

« E perché no? ».

La tua attività frenetica di oggi ti serve per poter poi scegliere la strada migliore?

« Se devo essere sincera, non ho nessuna intenzione di scegliere tra tutte le cose che faccio. In fondo, sempre di spettacolo si tratta. Capisco che possa essere difficile conciliare l'attività di fisico nucleare con quella di comico, ad esempio, ma io canto, ballo, recito e credo che ognuno di questi aspetti del mio lavoro contribuisca a perfezionarmi anche negli altri ».

Quali progetti hai per l'immediato futuro?

« Sto preparando le valigie per tornare negli Stati Uniti. Mi sono concessa una vacanza — che poi vacanza non è — per andare a seguire là dei corsi di ballo moderno: quando la moda della rollerdance sarà passata, dovrò essere in grado di fare delle buone cose anche sulle... suole. Quando tornerò in Italia, poi, continuerò a studiare canto, cercherò di approfondire la conoscenza con il cinema... ma adesso è troppo presto per parlarne. Oggi sono completamente concentrata sulla trasferta americana. Anche perché — ma questo non scriverlo — mi potrò allenare sui flippers di Los Angeles all'insaputa dei miei amici: al mio ritorno non avrò rivali ».

LA SOTTOSCRIZIONE DELLA SAPAR

Il nostro aiuto ai terremotati

Comitato Direttivo Sapar	L. 3.020.000
Alberini Giacinto - Trento	» 500.000
Raiola e Meduli - Aosta	» 100.000
F.lli Zaccaria - C. di Reno (BO)	» 1.000.000
Milanesio Michele - Oristano	» 50.000
Ragni Egisto - Corciano (PG)	» 52.500
Dalla Pria Paolo e Riccardo Piove di Sacco (PD)	» 100.000
Video Gelectronic Games Carasco (GE)	» 1.000.000
Carlotti Emo - Alessandria	» 50.000
Grappeja Walter - Torino	» 50.000
Gl Matic Milani-Franchini-Tiramani Novara	» 100.000
C.D.A. - Torino	» 500.000
Conti Lidio - Cura di Vetralla (VT)	» 100.000
Bruffa Guido - Velletri	» 50.000
Frattesi Ario - Roma	» 50.000
MA BI CA - Roma	» 300.000
Ferroni Stella - Milano	» 100.000
Radici Natale - Turate (CO)	» 30.000
Baroni Carlo - Corbetta (MI)	» 100.000
Calvani e Pino	» 100.000
Mossini M. Rosa - C. Primo (MI)	» 300.000
Panceri Federico Colnago di Cornate d'Adda	» 50.000
Vanzo Achille - Milano	» 50.000
Seebox di Del Vago Enrico - Milano	» 100.000
Dalla Rosa Angelo - Milano	» 300.000
Monformoso Oscar - Milano	» 100.000
Fradegrada Erminio - Rozzano (MI)	» 100.000
Brambilla Marco - C. Corte (BG)	» 100.000
De Bernardi Aldo - Milano	» 100.000
Malinverni Antonio Buccinasco (MI)	» 100.000
Valerio Bruno - Milano	» 50.000
Faccincani Giovanni - Segrate (MI)	» 50.000
F.lli Tatullo Trezzano S/Naviglio (MI)	» 50.000
Curti e Caserini	» 100.000
Baroni Giancarlo - Segrate (MI)	» 100.000
Guidelli Enrico - C. Boscone (MI)	» 25.000
Balestrieri Alessandro - Milano	» 100.000
Aguanno Luciano Sesto S. Giovanni (MI)	» 100.000
F.lli Verderio - Bellusco (MI)	» 50.000
Codiglioni Dino - Bianzani Luciano - Buccinasco (MI)	» 100.000
Bucciacchio Angelo Brugherio (MI)	» 100.000
Morlacchi Luciano - Milano	» 100.000
Masoni Enrico - Milano	» 50.000
Scesa Emilio - Pioltello (MI)	» 400.000
Ganatea Luciano - Milano	» 100.000
Paini Emilio - Monza (MI)	» 100.000
Picone Domenico - Milano	» 100.000
Marcolini Giuseppe - Milano	» 150.000
Brogni Carlo Cinisello Balsamo (MI)	» 100.000
Carlesimo Marcello - Milano	» 500.000
Molaschi Carlo - Milano	» 500.000
Fedeli Giovanni - Monza (MI)	» 100.000
F.lli Calò - Cogliate (MI)	» 50.000
Ronconi Sergio - Lodi (MI)	» 100.000
Arini Damiano - Milano	» 100.000
Gallo Angelo - Milano	» 100.000
Musicco Lorenzo - Brescia	» 500.000
Cremonesi Ettore - Crema (CR)	» 300.000
Martinelli Claudio - Milano	» 50.000
Ventura Luigi - Monza (MI)	» 50.000
Preti Umberto - Milano	» 100.000
Molinari Carlo - Vimercate (MI)	» 100.000
F.lli Rosi - Cinisello (MI)	» 500.000
Fonogames - Milano	» 500.000
Salerno Natale - Milano	» 100.000
Gestion Giochi - B. Arsizio (VA)	» 500.000
Centro-Matic di Milani Roberto Busto Arsizio (VA)	» 500.000
D.G.M. di Dassi Giuseppe - Milano	» 100.000
Livio Leante - Milano	» 1.000.000
Mastrantuono Leonardo - Milano	» 500.000
N.N. Lombardia	» 1.000.000
Noleggiatori provincia di Brescia	» 1.000.000
Edera di Baratelli Francesco - Como	» 500.000
Paternoster Sergio Olgiate Comasco (CO)	» 100.000
Marsilio S.a.s. S. Vittore Olona (MI)	» 100.000
Bargigia Gianluigi - Binasco (MI)	» 100.000
Eduti Piero - Pavia	» 30.000
Tavazzani Italo - Pavia	» 30.000
Papetti Antonio - Pavia	» 30.000
Bonizzoni Piero - Siziano (PV)	» 30.000
Cordera - Fraccaroli Ornella - Pavia	» 100.000
Pasquini Mario - Broni (PV)	» 100.000
Paghini	» 30.000
Bernardi Germano e collaboratori S. Martino Siccomario (PV)	» 250.000
Gatti « Ristorante Giannino»	» 50.000
Cincinelli Mario - Calvenzano (BG)	» 100.000
Albertalli Piero - Gavirate (VA)	» 250.000
Reguzzoni Tiziano - B. Arsizio (VA)	» 100.000
Mara Luciano - Busto Arsizio (VA)	» 100.000
Universal Games Cologno Monzese (MI)	» 500.000
BEM - Passirana di Rho (MI)	» 200.000
Cleva Bruno - Trieste	» 250.000
Remotti Liana - Trieste	» 150.000
General Giochi Roselli - Trieste	» 100.000
Millo Vladimiro - Trieste	» 50.000
La Terra Adriano - Trieste	» 50.000
Lozei Giovanna - Trieste	» 50.000
Braut Romano - Trieste	» 50.000

(Segue a pag. 60)

(Segue da pag. 59)

Nome		Lire
Ambrosi Fulvio - Trieste	»	50.000
Nicotra Giuseppe - Trieste	»	50.000
Fragiacomo U. e G. - Trieste	»	50.000
Zammattio & Socio - Trieste	»	50.000
D'Andrea Licia Rainò - Trieste	»	50.000
Apollonio Giacomo - Trieste	»	50.000
Fabris Maria Milocchi - Trieste	»	30.000
Fakuc Maria - Trieste	»	20.000
Minicar (Delis e Marino) - Trieste	»	20.000
Fabian Livia (De Lucca) - Trieste	»	10.000
Toschi Giulio - Lucca	»	100.000
Paolilli Giuseppe - Livorno	»	100.000
Teressi Mario - GET - Pontedera (PI)	»	100.000
Danesi Gaetano - Caprona (PI)	»	50.000
Ciuti - B.C. D. Matic - Pisa	»	50.000
Dal Canto Carlo - S. M. a Monte (PI)	»	50.000
Bertolotti & Letari Castelnuovo Garfagnana (LU)	»	50.000
Piantanida - Maio - Livorno	»	50.000
Vas Matic - Piombino (LI)	»	50.000
Giomi Pietro - San Vincenzo (LI)	»	50.000
Bracci Ivon - Rosignano Solvay (LI)	»	30.000
Borghi Antonio - M. Terme (PT)	»	50.000
Niccolai Fortunato - M. Terme (PT)	»	50.000
Doretti Goffredo - M. Terme (PT)	»	50.000
Corsi Franco - Cecina (LI)	»	50.000
Cappè Claudio - Pisa	»	50.000
Tomei Adolfo - Lammari (LU)	»	50.000
Caioli Vittorio - Livorno	»	30.000
Fracchia Luigi - Nolomatic - Livorno	»	100.000
Lupi Sigismondo - Pontedera (PI)	»	50.000
Fabbrini Libera - Marina di Pisa	»	50.000
Angrisano Vincenzo - Bientina (PI)	»	50.000
Granchi Marusco - Pontedera (PI)	»	50.000
Noci Novaro - Empoli (FI)	»	200.000
Gori Vasco - Firenze	»	100.000
Capanni Romano - Firenze	»	100.000
GMA Andreoli - Pontedera (PI)	»	100.000
Maggiaioli - Firenze	»	500.000
Pinzani Maresco - Empoli (FI)	»	100.000
Giovannini Mario - Grosseto	»	100.000
Rocchi - Firenze	»	100.000
Mazzini Oriano - Grosseto	»	100.000
Benocci Lio - Grosseto	»	100.000
FOGAM - Arezzo	»	500.000
Scandale Antonio Abbadia S. Salvatore (SI)	»	100.000
Luciano Augusto - Firenze	»	150.000
Magazzini Primo - Fiano (FI)	»	50.000
Boretti Azelio - Firenze	»	100.000
Cartei Remo - Firenze	»	50.000
Elettronolo - Firenze	»	300.000
Fatarella Giovanni - Arcidosso (GR)	»	100.000
Posticci Ugo - Siena	»	600.000
Palermo Gaetano - Catania	»	100.000
Greco Giuseppe - Catania	»	100.000
Anfuso Paolo - Catania	»	100.000
Anfuso Filippo - Catania	»	100.000
Cantarella Carlo - Catania	»	100.000
Balsamo Giuseppe - Catania	»	100.000
Saele Vittorio - Catania	»	100.000
Santoni Giancarlo - Catania	»	100.000
Lo Re Onofrio - Catania	»	100.000
Ditta Aiello - Catania	»	100.000
Ditta Sudmatic - Catania	»	100.000
Allotta Antonino - Trapani	»	50.000
Ammoscato Arcangelo - Alcamo (TP)	»	230.000
Scardina Pasqua - Porticello (PA)	»	20.000
Nobile Salvatore - Ragusa	»	20.000
Giuffra Vittorio - Genova	»	50.000
Gaggero Silvio Sampierdarena (GE)	»	50.000
Bianconi Silvano Sampierdarena (GE)	»	50.000
Fantasia	»	50.000
Del Sole Francesco - Genova	»	50.000
Luzi Cesare - Genova	»	50.000
Ferrucci Cristoforo - Genova	»	50.000
Vingiani Francesco - Genova	»	50.000
Ghirlanda Giorgio - C. Ligure (GE)	»	20.000
Nardelli Franco - Chiavari (GE)	»	50.000
De Martis Luigi - Quinto (GE)	»	100.000
Soldà Francesco - Bolzaneto (GE)	»	10.000
Pareto Ilario - Pegli (GE)	«	50.000
Calamita Giovanni - Genova	»	50.000
Filippone Michelangelo - Genova	»	50.000
Di Bartolo Giuseppina - Genova	»	40.000
Cenni Mario - Genova	»	50.000
Bicchi Guido Cesare - Savona	»	50.000
Terzano Giuseppe - Albis. Mare (SV)	»	50.000
Tonelli Gianfranco - Genova	»	10.000
Ferrari Renzo - Rapallo (GE)	»	50.000
Sezione gestori prov. Imperia	»	250.000
Sezione gestori prov. La Spezia	»	300.000
Saoncella Oscar - Bolzano	»	50.000
Fraccaroli Franco - Riva del Garda	»	50.000
Pupillo Mario - Cefalù	»	100.000
Scarlata Nicola - Catania	»	100.000
Andrenacci Mimmo - Pedaso (AP)	»	20.000
Quattro Zeta di Lazzari L. e C. S. Benedetto (AP)	»	20.000
Ciotti Guido - Montemonaco (AP)	»	20.000
Brandizzi Nello Porto Sant'Elpidio (AP)	»	20.000
Masciullo Lazzaro Porto S. Giorgio (AP)	»	50.000
Romanelli Bruno Civitanova Marche (MC)	»	20.000
Pagliariccio Italo Montegranaro (AP)	»	20.000
Fonti Giuseppa Monte S. Pietrangeli (AP)	»	10.000
Rogante Emilio - Fermo (AP)	»	20.000
De Martiis Giovanni Tortoreto Lido (TE)	»	20.000
Gabaldi Ernesto Porto S. Giorgio (AP)	»	100.000
Chinea Lanfranco - Ancona	»	100.000
Model Racing Montemarciano (AN)	»	400.000
Ruggeri Walter - Senigallia (AN)	»	20.000
Iencinella Ernesto S. Maria Nuova (AN)	»	30.000
Andreani Quinto - Passo Treia (MC)	»	50.000
Borgognoni Enzo - Ancona	»	20.000
Gioacchini Mario - Ancona	»	20.000
Giambartolomei Nazzareno - Ancona	»	20.000
Caporelli Carlo - Ancona	»	20.000
Totale		**L. 31.617.500**

N.B. - **Sul prossimo numero di "Automat" pubblicheremo un ulteriore elenco di sottoscrittori, nel quale riporteremo anche i nominativi dei gestori delle Puglie, che hanno provveduto ad effettuare il versamento tramite la SIAE.**

Goffredo, tre ricordi nel flipper

di Valentino Morante

Rimbecillito, certo, Goffredo lo era. Al paese, sì, lo sapevano.

Che vuoi: l'infanzia tra porcili e coccodè, quattro anni di prigionia, il dopoguerra sbattuto qua e là, neppure un amorazzo e adesso mille rughe. Tutti i giorni schiaffato nella locanda, perchè a 67 anni sei ancora poco vecchio per essere vecchissimo. Quella mattina tutti lo guardavano, Goffredo. Lo guardava Pasquale, il barbiere. Lo guardava Clemente, il forestiero. E lo guardava anche quel rubagalline di Armando. Giocava a flipper, Goffredo: tutto qui.

Oddio, il flipper ce la metteva tutta per non dare nell'occhio. Persino il marcapunti, generoso, sembrava fare molto di più del suo dovere, sapendo bene con chi stava giocando.

La prima volta che vide il mare

La prima pallina schizzò a malapena dal tunnel. Poi scivolò giù, liscia liscia. Qualche trillo, due lampi, e fu inghiottita da quell'imbuto a fondo-flipper. Goffredo neppure se ne accorse. Per forza: pensava alla prima volta che lui, contadino da culla, vide il mare. Accompagnò una zia a Sperlonga. Una di quelle zie che fanno da madre, fatte apposta per farti sentire orfano.

Lei andò da un dentista, come si dice adesso. Da un cavadenti, come si diceva allora. Ma dentista o cavadenti poco importa. Ciò che importa è che Goffredo dalla sala d'aspetto scorse il mare. Il naso rimase schiacciato sul vetro una ventina di minuti. Laggiù un peschereccio. Quanta schiuma sul bagnasciuga. Mamma mia, i gabbiani. Già un ombrellone, a maggio. Metà barca rovesciata: l'altra metà nascosta da uno stupidissimo terrazzo che strozzava la vista.

Alla zia non domandò niente. Una cosa, anzi, volle saperla: che cosa ci fosse sotto il mare. Altro mare, rispose la zia.

Di certe capre guai a fidarsi

A ricordo svanito, venne il tempo della seconda pallina. Nella locanda già non si curavano più di Goffredo. Era arrivato il quarto: e non c'è di meglio che un tresette a metà mattina, quando hai il problema di fare sera. Busso, liscio a coppe, volo a un gioco, ribusso. Goffredo, a carte, non era nessuno. Quelli avevano imparato da giovincelli. Lui no. A rubamazzo, per esempio, bisognava essere in due. E le capre non c'era verso che imparassero. Pastore, sì. Che male c'è. Un pastore straordinario, anzi.

L'unico pastore che aveva paura delle capre. Perchè mordevano, mica per altro. Una sera — avrà avuto tredici anni, sì o no. — Goffredo rincasò con la mano avvolta in una sciarpa. Suo padre, uno di quei padri che lèvati, borbottò qualcosa. Che ci fa il sangue su quella sciarpa.

Finalmente s'interessava al figlio. Goffredo non poteva certo dire ch'era stata una capra. Perchè una capra era stata. La scusa la sapeva a menadito: sulla carrareccia aveva avuto tutto il tempo di mandarla a memoria. Dirò: mi sono seduto sull'erba e, nel rialzarmi, ho poggiato il palmo sul fondo di una bottiglia, e zacchete, mi sono tagliato. Invece disse: mi sono seduto sul fondo di una bottiglia e, nel rialzarmi, ho poggiato il palmo sull'erba. Un pasticcio. E dovette spiegare perchè mai il culo era sano e la mano sanguinante. Fu il padre, senza volerlo, a toglierlo dai guai: tu, figlio mio, sei proprio scemo.

A Goffredo non parve vero di poter contare su una conclusione del genere e, per suggellarla, fu felice di fare di sì con la testa. Veniva una meraviglia, da scemo.

Lavapiatti sì, eroe proprio no

Intanto, un attaccabrighe fece del tresette una disputa. Ho chiamato il gioco a bastoni e tu mi sei uscito di tre a coppe.

Apriti cielo. In un paese, senza la novità di uno starnuto, guai a uscire di tre a coppe, se ti hanno chiamato il gioco a bastoni. Goffredo non s'impicciò e restò incollato al flipper. Prese la mira, sparò la terza pallina come se ci fosse

La storia di un pastore
di 67 anni,
ancora poco vecchio
per essere vecchissimo.
Perditempo
nella locanda del paese,
vive nel passato

Goffredo, tre ricordi nel flipper

un bersaglio da colpire. Invece era una pallina come cent'altre. Stavolta, però, gagliarda. Il marcapunti, vivaddio, si gonfiava di numeri. Drin-drin, bombete, tricchete e tracchete. Un bombardamento.

Goffredo, le bombe, le conosceva. Dio solo lo sa, se le conosceva. Poi fu prigioniero. Germania, manco a dirlo. Filospinato e patate, un classico. Lavapiatti d'occasione, lavava tutto meno che piatti. Che c'entra, qualche scodella c'era pure. Era per il tenente, uno di quei tenenti che sanno fare solo i tenenti. Goffredo rubacchiava scatolette e qualcos'altro che assomigliava a una focaccia. Ne scortecciava un po' e il pezzo l'ingoiava d'un fiato, e impaurito. Il gozzo, in quei momenti, sembrava un organetto. Non c'era tempo per masticare.

Una volta Goffredo infilò fette di patate nella mollettiera, quella fascia di panno con la quale i soldati avvolgevano le gambe dalla caviglia al ginocchio. Era il suo gesto da eroe: voleva darle a un prigioniero, digiuno da tre giorni. Ma quella sera Goffredo crollò dal sonno, distrutto dall'ardire. S'addormentò vestito. E le patate rimasero lì, nella mollettiera. Goffredo è sempre stato un incompiuto, che ci vuoi fare.

Via dalla locanda verso casa, stanco

Stava per tirare la quarta pallina quando si accorse che un moccioso, alto così, aveva appiccicato il muso sul vetro del flipper.

Un bel muso, da soldo di cacio. Se Ferenc Molnar l'avesse conosciuto, quei ragazzi della via Pal avrebbero avuto un Nemesek in più. Goffredo si scansò, lasciò le ultime due palline a chi le avrebbe giocate senza distrarsi. Un mugugno gli bastò per salutare quelli del tresette. Ciao, flipper. E fu fuori dalla locanda. La grondaia sotto il ballatoio lasciò cadere la solita goccia gelata che gode infilarsi nel collo. Goffredo, di quella grondaia era da sempre il bersaglio preferito. Ma lui se n'era fatta una ragione: non si può mica prendere a sganascioni una goccia. Rincasò, distratto come sempre lo era stato nei suoi ultimi 67 anni. Non si accorse che lo spaventapasseri era senza cappellaccio. Diavoleria di qualche monello. Passò il ruscello e poi quel saliscendi prima del castagneto. Un valligiano lo salutò, alzando appena il mento ossuto. A casa, Goffredo si buttò sul letto, sfiatato. Era la fatica dei ricordi, non altro.

Quel giorno che vide il mare. Le capre che mordevano. Le inutili patate nella mollettiera. Viva la faccia di quel flipper, pensò Goffredo. Bene o male, ha sempre qualche bambino attorno. Goffredo non era mai stato marito. Mai padre. E mai nonno. E' morto di vecchiaia, dissero all'indomani.

CORRISPONDENZE DALL'ESTERO

di Mary Openshaw

Spagna: una legge "in prova" per l'automatico

La storia dell'automatico in Spagna è molto interessante e non somiglia affatto a quella di qualsiasi altro Paese.

Anche se la Spagna non è stata coinvolta nella seconda guerra mondiale, è stata devastata e distrutta da una terribile guerra civile, terminata nel 1939. Come conseguenza, l'economia spagnola si trovava in pessime condizioni e ci vollero anni prima che si avvertisse qualche reale sintomo di ripresa.

Fu quindi dopo la fine della seconda guerra mondiale che il popolo spagnolo cominciò a prendere conoscenza di tutti i nuovi progressi che erano stati realizzati in Europa, inclusi i giochi automatici e i juke-boxes, che cominciarono ad arrivare col contagocce dagli Stati Uniti. Naturalmente il popolo spagnolo chiedeva queste ottime cose.

L'importazione era impossibile e l'unico modo in cui la Spagna poteva avere dei giochi automatici era quello di costruirseli da sè. Cominciò quindi su scala molto ridotta una produzione di giochi. Questi primi apparecchi, sia che si trattasse di semplici giochi o di flippers, erano, come gli stessi spagnoli riconoscono, di pessima qualità. Tuttavia, erano sempre meglio che niente!

Ma gradualmente, molto gradualmente, la situazione migliorò. Ed alla fine sorsero alcune imprese di grandi dimensioni, che fabbricavano juke-boxes, flippers e apparecchi per sale giochi, tutti destinati al mercato spagnolo. Una ditta produsse almeno 15.000 juke-boxes. Non erano, naturalmente, eleganti come quelli prodotti negli Stati Uniti, ma ebbero successo. Alcuni di questi apparecchi sono ancora in funzione.

L'industria crebbe e si sviluppò. Erano pochi gli apparecchi che potevano funzionare, perchè non erano consentite le vincite. I flippers divennero molto popolari e vennero aperte molte sale giochi. L'industria turistica si sviluppava rapidamente, e i giochi e i juke-boxes venivano installati nelle località turistiche. Molti spagnoli però mi hanno detto che sono proprio gli spagnoli che giocano di più, perchè i turisti cercano il sole più che stare al coperto.

Alla fine, l'industria spagnola raggiunse il punto in cui si poteva cominciare a pensare all'esportazione. Venne il momento in cui le imprese spagnole partecipavano ad alcune delle mostre di apparecchi automatici e nominavano distributori in diversi Paesi.

Quando nel 1975 morì il Generale Franco, si concluse un capitolo della storia spagnola e si prospettarono grandi cambiamenti, anche nel campo dei giochi automatici. C'è stato un periodo piuttosto difficile e di incertezza per l'industria. Sotto il regime di Franco non era possibile costituire associazioni professionali, che erano considerate sindacati, e quindi proibite. Ma dopo la morte di Franco, ho chiesto spesso agli spagnoli se non ritenessero che una associazione poteva aiutarli. Ma essi rispondevano invariabilmente che il carattere spagnolo difficilmente si sarebbe adattato ad accettare la necessaria disciplina per un lavoro di gruppo. Tuttavia, un certo numero di industrie più importanti avevano da tempo cominciato a collaborare, formando fra loro una ristretta società, cioè la cosa più vicina ad una associazione che potessero creare.

Era chiaro che sarebbero arrivati dei cambiamenti. Finalmente, nella primavera del 1979, entrò in vigore una legge provvisoria che riguardava il gioco automatico, i produttori e gli operatori del settore.

Ho una copia di questa legge provvisoria, un documento di 38 pagine, molto complicato. Sarebbe impossibile esporne tutto il contenuto, per cui mi limiterò a descrivere solo i punti principali.

Qualsiasi gioco deve essere approvato e registrato presso l'ufficio pubblico competente, ed i controlli sono molto rigorosi.

Il dopo-Franco ha registrato il boom degli apparecchi da divertimento: nel '79 è stata varata una legislazione provvisoria per il settore

I giochi sono divisi in tre categorie. La categoria A riguarda i giochi di puro divertimento, che non possono dare luogo a vincite, e comprende i videogiochi, i flippers, i juke-boxes, i calcetti da tavolo e persino i mini-cars e i kiddie rides.

La categoria B comprende quei giochi che danno luogo a vincite.

Il gettone non può superare le cinque pesetas e la vincita massima non può essere di più di cento pesetas. Tutti i giochi della categoria B devono contenere un elemento di abilità. Molti produttori spagnoli hanno progettato e realizzato giochi speciali per questa categoria, e continuano a farlo. Ma parecchi di questi giochi, pur avendo avuto molto successo per un certo periodo, hanno presto perduto la loro attrattiva.

Ci si è presto resi conto che un gettone di cinque pesetas non consente al gestore un guadagno ragionevole. E' molto difficile inventare giochi che devono sottostare a delle norme assai restrittive, che vengono rigorosamente applicate sulla base della legge provvisoria spagnola. Tanto più che sono proibite le « ruote » e gli altri giochi che possono essere assimilati ai giochi di carte ed agli altri giochi di azzardo.

Dei giochi della categoria C non c'è bisogno di occuparsene qui, perchè non sono consentiti ai normali operatori. Sono le « slot-machines », che danno vincite in denaro, i « jackpots », i « bingo », ecc. Il loro funzionamento è rigorosamente controllato e sono consentiti solo nei Casinò. Certamente, i giochi di categoria C non si vedranno nei caffé, nei bar, nei ristoranti o nelle sale giochi.

I premi in denaro sono certamente molto appetibili. Ma è difficile prevedere come si evolveranno le cose consentite e quelle non permesse in base alla legge provvisoria. Oggi come oggi, sono i video giochi quelli che riscuotono il massimo successo. Il costo della giocata è di 25 pesetas.

I produttori li costruiscono al massimo della loro capacità e gli operatori fanno ressa per averli! I migliori vengono prodotti con parti importate dal Giappone, ma alcune ditte stanno già cominciando a progettare e a realizzare i propri apparecchi.

A questo proposito, va detto che in Spagna è proibita la importazione di apparecchi a gettone. Ma possono essere importate le parti per i video giochi, anche se il dazio doganale su di esse è di circa il 60% del loro valore, il che fa alzare molto il prezzo dell'apparecchio finito. Ma la richiesta è continua.

E' tanto grande la richiesta del mercato interno che la maggior parte dei produttori spagnoli ha fermato per l'avvenire le esportazioni. E' stata pure fermata la produzione di flippers, che per il momento esercitano scarso richiamo sul pubblico.

Per quanto riguarda l'industria nel suo complesso, c'è stato naturalmente un grande progresso. Quando veniva predisposta la legge provvisoria ci si rese conto che era assolutamente necessario creare una organizzazione professionale. La modesta società formata da un piccolo gruppo di produttori diventò una associazione professionale molto forte, con iscrizioni aperte a tutti i membri della professione. Essa è la F.A.C.O.M.A.R.E., che al principio del 1980 è stata ammessa a far parte dell'EUROMAT. Inoltre, si formò un'altra associazione professionale, anch'essa molto forte, costituita da un gruppo di operatori. Molte persone appartengono ad ambedue le organizzazioni. In questi ultimi mesi, si è creata una terza associazione, che unisce le piccole associazioni locali. Gli spagnoli che appartengono al settore si rendono ora conto dell'importanza di un sodalizio che li rappresenti e non si parla più delle difficoltà di ottenere un organismo che funzioni efficacemente.

A proposito della legge provvisoria, c'è da dire che certamente vi saranno modificazioni e cambiamenti in futuro. Il problema del gettone a cinque pesetas per i giochi di categoria B viene considerato con molto impegno dalle associazioni, e certamente sarà fatto ogni sforzo per ottenerne l'aumento, come pure per ottenere l'alleggerimento di tutte le altre restrizioni.

Un sintomo di ulteriore progresso è il fatto che nel novembre del 1980 si è tenuta per la prima volta in Spagna una Mostra degli apparecchi automatici. Essa ha ottenuto uno straordinario successo, con centinaia di visitatori giornalieri, tutti appartenenti alla professione. E' stata una mostra assai interessante, poichè vi si poteva constatare con certezza che ciò che incontra oggi il successo in Spagna, sono, senza ombra di dubbio, i video giochi.

FISCO: NOTIZIE-FLASH

Nuove disposizioni in materia tributaria

La Gazzetta Ufficiale n. 355 del 30 dicembre ha pubblicato la legge 22 dicembre 1980 n. 889 concernente lo « Accorpamento delle aliquote della imposta sul valore aggiunto » e la legge 22 dicembre 1980 n. 891 con la quale viene convertito, con modificazioni, il decreto-legge 31 ottobre 1980 n. 693 recante « Disposizioni urgenti in materia tributaria ».

Queste le disposizioni di interesse generale:

Unificazione aliquote ridotte — Con disposizione di carattere generale e con effetto dal 1° gennaio 1981 le preesistenti aliquote dell'1% e del 3% vengono unificate nel 2%, quelle del 6% e del 9% vengono unificate nella misura dell'8%.

Aumento dell'aliquota ordinaria — Sempre con decorrenza dal 1° gennaio 1981 l'aliquota ordinaria del 14% viene elevata al 15%. Va ricordato che l'aliquota ordinaria è applicabile su tutte le cessioni di beni e prestazioni di servizi per le quali non siano espressamente previste aliquote ridotte o maggiorate.

Scorporo dell'IVA — Le imprese di pubblico spettacolo che applicano l'IVA in modo normale (e, quindi, non si avvalgono della detrazione forfettaria dei 2/3) sono interessate alla modifica del quarto comma dell'art. 27 del DPR n. 633/72 disposta con l'art. 11 della legge n. 889/80.

Tali imprese — come è noto — sono tenute ad adottare il registro dei corrispettivi e ad annotare sullo stesso gli introiti globali comprensivi di imponibile e d'imposta e distinti per aliquota. Per le liquidazioni periodiche (mensili o trimestrali) dell'imposta, oltre quella già in atto, viene ammessa una nuova procedura che consente di procedere allo scorporo con criterio puramente matematico, individuando con esattezza l'imponibile e l'imposta. Nel caso di operazioni soggette all'IVA del 15% gli importi registrati (comprensivi di imponibile e imposta) vanno divisi per 115. Il quoziente va moltiplicato per cento, arrotondando il prodotto, per difetto o per eccesso, alla unità più prossima. L'importo risultante costituisce l'imponibile sul quale va calcolata l'imposta.

Acconto dell'imposta — A decorrere dal 1° gennaio 1981 la misura dei versamenti d'acconto dell'imposta sul reddito delle persone fisiche, dell'imposta sul reddito delle persone giuridiche e dell'imposta locale sui redditi è elevata dal settantacinque al novanta per cento.

Si ricorda che il versamento dell'acconto d'imposta deve essere effettuato entro il mese di novembre.

Spese mediche — Sono deducibili dal reddito le spese mediche e quelle di assistenza specifica nei casi di grave e permanente invalidità o menomazione, per la parte del loro ammontare complessivo che ecceda il dieci o il cinque per cento del reddito complessivo dichiarato secondo che questo sia o non sia superiore a quindici milioni. Le spese chirurgiche e le prestazioni specialistiche nonché quelle per protesi dentarie e sanitarie in genere sono integralmente deducibili. La deduzione è ammessa a condizione che il contribuente, nella dichiarazione annuale, indichi il domicilio o la residenza del percipiente nel territorio dello Stato e dichiari che le spese sono rimaste effettivamente a proprio carico.

La disposizione ha effetto relativamente agli oneri sostenuti dal 1° gennaio 1980 e pertanto interessa la prossima dichiarazione dei redditi.

Juke-boxes: IVA al 18%

Con la conversione del decreto legge 31 ottobre 1980, n. 693, disposta dalla legge n. 891/80, resta confermata la disposizione contenuta nell'art. 10 del citato decreto **che riduce dal 35% al 18% l'aliquota IVA sulle cessioni ed importazioni degli apparecchi elettrogrammofoni (juke-boxes).**

Aumento delle tasse sulle concessioni governative

Il D.L. 30 dicembre 1980, n. 901, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 356 del 31 dicembre 1980, recante « Provvedimenti finanziari per gli enti locali per l'anno 1981 », ha apportato, tra l'altro, addizionali o aumenti alle tariffe di alcuni tributi locali.

L'art. 5 del D.L. in questione stabilisce, in particolare, l'aumento del 50% delle tasse sulle concessioni governative e delle tasse sulle concessioni comunali, prevedendo un arrotondamento dei nuovi importi alle mille lire superiori.

In relazione, a partire dal 1° gennaio 1981, l'ammontare della tassa per tenere e far funzionare un juke-box sarà il seguente: L. 26.000 per alberghi e pensioni; lire 13.000 per tutti gli altri esercizi pubblici.

Nuove tasse sul trasporto dei rifiuti solidi urbani

Il citato D.L. 30 dicembre 1980, n. 901, ha posto obbligo ai comuni di deliberare entro il 31 gennaio 1981 un aumento della tassa per la raccolta ed il trasporto dei rifiuti solidi urbani in misura tale che il gettito complessivo sia pari al costo del relativo servizio. In ogni caso, fermo restando il limite posto dall'equilibrio tra costi e ricavi, gli aumenti per le singole categorie di utenti non possono essere inferiori al 50% né superiori al 100% delle tariffe in atto nel 1980.

Deducibili dal reddito le erogazioni pro-terremotati

Con il D.L. 5 dicembre 1980, n. 799, concernente « Ulteriori interventi in favore delle popolazioni colpite dal terremoto del novembre 1980 » è stato stabilito che le erogazioni in danaro effettuate entro il 30 giugno 1981 a favore delle popolazioni terremotate non concorrono a formare il reddito del soggetto erogante e sono pertanto deducibili, purché di ammontare non inferiore a L. 50.000.

La deduzione va riferita al periodo d'imposta nel quale le erogazioni sono state effettuate e competente se assistita da idonea documentazione e se le erogazioni siano destinate: a) al Fondo statale di cui all'art. 2 del D.L. 26 novembre 1980, n. 776; b) ai comuni, province, regioni o altri enti pubblici; c) **ai fondi di solidarietà appositamente promossi da associazioni politiche sindacali, di categoria, ecc.**

Le erogazioni di qualsiasi importo effettuate dai lavoratori dipendenti mediante trattenute sulle retribuzioni effettuate dai datori di lavoro, sono anch'esse considerate non imponibili e, conseguentemente, su tale somme non va operata la ritenuta d'acconto relativa all'IRPEF.

I datori di lavoro dovranno rilasciare ai dipendenti una attestazione degli importi trattenuti e della loro destinazione.

Per le suddette erogazioni permangono gli obblighi contributivi nei confronti degli istituti previdenziali ed assistenziali.

Denunce contributive INPS

Come abbiamo segnalato nel precedente numero della Rivista, con l'art. 7 del D.L. 31 ottobre 1980, n. 693, è stato reintrodotto l'obbligo per i datori di lavoro di indicare sulle denunce contributive INPS alcuni dati fiscali.

Al riguardo, si rende noto che la legge di conversione 22 dicembre 1980, n. 891 ha parzialmente modificato il citato art. 7, eliminando l'obbligo di indicare l'importo delle detrazioni operate.

In relazione, i dati fiscali che dovranno essere riportati sulle denunce contributive INPS sono costituiti dall'ammontare delle retribuzioni complessive assoggettate a ritenute alla fonte e dall'ammontare dell'imposta versata.

Esercizio di più attività

Il DPR 30 dicembre 1980, n. 897, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale del 30 dicembre 1980, n. 355, ha apportato una importante modifica al quarto comma dell'art. 36 della legge sull'IVA, concernente l'esercizio di più attività. Ne riportiamo il testo integrale:

« L'imposta si applica in ogni caso separatamente, secondo le rispettive disposizioni e con riferimento al volume di affari di ciascuna di esse, per le attività di commercio al minuto di cui al terzo comma dell'art. 24, comprese le attività ad esse accessorie e quelle non rientranti nell'attività propria dell'impresa, nonché per le attività di cui all'art. 34, fermo restando il disposto dei commi secondo e terzo dello stesso articolo e **per quelle di cui all'art. 74, ultimo comma, per le quali la detrazione prevista dall'art. 19 sia applicata forfettariamente** ».

Dalla disposizione ne discende che per i commercianti di apparecchi da trattenimento che svolgono anche attività di gestione, per la quale hanno optato per l'applicazione dell'IVA nei modi normali, l'imposta si applica unitariamente e comulativamente per ambedue le attività, con riferimento al volume di affari complessivo.

A cura di
Giancarlo Mengucci

vending

Spazzolino self-service

Alla Fiera di Milano 1980 è stato presentato un nuovo modello di distributore automatico di spazzolini, di piccole dimensioni e che funziona senza bisogno di essere allacciato alla rete di alimentazione.

L'apparecchio è caricato con un nastro composto da 100 spazzolini completi di dentifricio. Introducendo una moneta e agendo su una leva, esce uno spazzolino mignon di setole con il suo dentifricio.

Il distributore può essere installato in ristoranti, alberghi, motel e autogrill.

Utilissima sarebbe la sua collocazione negli asili e nelle scuole, in quanto abituerebbe i piccoli ad usare l'unico mezzo per prevenire la carie dei denti. Spazzolino e dentifricio riattivano infatti la circolazione sanguigna delle gengive e riforniscono le radici dei denti.

In Italia, lo spazzolino viene usato solo da una piccola quantità di persone e generalmente solo al mattino e questo serve a poco.

Dei ricercatori inglesi dopo 5 anni di sperimentazioni su una popolazione campione, hanno potuto constatare che lavandosi i denti dopo ogni pranzo si riesce ad eliminare la placca dentaria ed il tartaro che sono i maggiori responsabili delle carie.

Questa malattia è fra le più diffuse nell'uomo e la cura dei denti ha raggiunto costi così elevati, che negli Stati Uniti è l'unica malattia che non è possibile assicurare.

Nel nostro Paese dove l'assistenza sanitaria è quasi totalmente pubblica, si tende a scoraggiare il paziente che ha bisogno di cure dentarie. Attualmente, in Italia, le carie colpiscono il 70% dei bambini sino ai dieci anni ed il 90% degli adulti.

Evidentemente l'unica strada da battere deve essere quella della prevenzione che deve, però, iniziare già da piccoli.

Il distributore di spazzolini, dovrebbe essere, a nostro avviso, installato, a cura del Ministero della Sanità, in tutte le scuole, perché dal suo uso ne deriverebbero due vantaggi: si abituerebbe la popolazione ad avere cura dell'igiene della bocca, e si ridurrebbe notevolmente la spesa pubblica per le malattie dei denti.

Umberto Moro

giro del mondo

Irlanda: campagna per una nuova legge

L'associazione irlandese dell'automatico (IATA) ha lanciato una vigorosa campagna per indurre il governo ad emanare una nuova e più favorevole legge sul gioco e le lotterie.

Recentemente l'associazione ha organizzato a Dublino un ricevimento nel corso del quale è stata illustrata la infondatezza di molti pregiudizi che esistono in Irlanda contro il gioco. Erano presenti alcuni ministri, rappresentanti delle forze della polizia, giornalisti della carta stampata, della radio e della televisione, che hanno sottoposto i rappresentanti dell'associazione ad un fuoco di fila di domande.

Erano pure esposti molti degli apparecchi fabbricati in Irlanda con sopra la scritta «illegale» in base ad una superata legge ancora in vigore nella repubblica.

Successivamente i rappresentanti della IATA sono stati ricevuti dal Ministro della Giustizia, il quale ha ritenuto valide molte delle istanze della categoria ed le ha assicurato che metterà con urgenza in moto le procedure per una revisione legislativa.

Gran Bretagna: autorizzata una sala malgrado il no del sindaco

Nella cittadina britannica di Kidderminster, il consiglio municipale aveva destinato un'area a centro commerciale per le donne e non aveva accolto la domanda di un operatore di includervi una sala giochi.

Ma un ispettore governativo ha invece autorizzato l'apertura di tale sala, sulla base del principio sostenuto dall'imprenditore, che queste sale fanno ormai parte della «scena» dei centri commerciali.

L'ispettore, accettando tale principio, ed in considerazione del fatto che il centro funziona di giorno e non è frequentato da minori, ha autorizzato il locale, con un massimo di 35 apparecchi.

Stati Uniti: campionato di «Air-hockey»

Il campionato 1980 di «Air-hockey» degli Stati Uniti, tenutosi alla fine dello scorso anno, si è svolto a Houston, nel Texas, sotto gli auspici di una stazione di radiodiffusione e di una associazione di famiglie. Erano in palio premi per 1250 dollari. Il primo premio (275 dollari) è stato guadagnato da uno studente di Philadelphia, Jesse Douty, che lo vince ininterrottamente da quattro anni, fatto senza precedenti nella storia di questa competizione.

Stati Uniti: mini-scuole per tecnici

Una serie di «mini-scuole» per tecnici degli apparecchi automatici viene tenuta nell'Ohio (USA) a partire dall'estate scorsa. Lo scopo è di mettere i tecnici del settore nelle migliori condizioni per servire la clientela. I corsi sono limitati a non più di 20 persone per volta ed hanno la durata di due giorni, dalle 9,30 alle 17,30 con un'ora di intervallo per la colazione.

Dal canto suo, l'Associazione della Florida ha progettato per i propri associati dei corsi in materia fiscale, che sta diventando sempre più complessa, tanto da richiedere una specializzazione.

Gran Bretagna: eccezionale fotocopiatrice automatica

Sembra che non vi siano più limiti a quello che si può fare con i microcomputer negli apparecchi automatici.

Una ditta britannica ha realizzato una macchina fotocopiatrice automatica che accetta monete di qualsiasi taglio per formare l'importo necessario a seconda del numero delle copie che si richiedono. Non solo: ma pratica prezzi decrescenti quando il numero delle copie aumenta.

Il cliente introduce monete di qualsiasi taglio e la macchina gli indica, a misura che riceve le monete, quante copie può ottenere per l'ammontare già introdotto.

La macchina però non dà il resto.

Germania: danni per 11 miliardi

A 24 milioni di marchi tedeschi (oltre undici miliardi di lire) si fa ascendere il danno che ogni anno subiscono nella Germania federale i gestori di macchine a gettone a causa degli scassinatori o di coloro che introducono monete false o straniere.

A questo danno reale deve aggiungersi quello indiretto dovuto alla diffidenza di molte persone verso le macchine automatiche derivante dal fatto che, dopo una azione delinquenziale del genere, la macchina si blocca ed il successivo cliente non può farla funzionare.

I produttori degli apparecchi fanno ogni sforzo per ovviare a questi inconvenienti, studiando impianti di protezione e «rivelatori» delle monete false.

Francia: vespasiani automatici

Quanto prima scompariranno dalle strade di Parigi quegli impianti tanto comodi che prendono da noi il nome di un imperatore romano. Al loro posto verranno installati dei gabinetti di forma romboidale, completamente automatizzati. Vi si entra introducendo una moneta da un franco; dalla parete viene fuori l'impianto di servizio, pulito, disinfettato e profumato, mentre una musica in sottofondo allieta chi è dedito all'operazione. Quando il cliente esce e la porta si chiude automaticamente, l'impianto rientra, viene lavato, disinfettato, profumato (il tutto, naturalmente, automaticamente) ed è pronto per l'uso da parte del nuovo utente.

Stati Uniti: rodeo automatico

Il toro meccanico è l'ultima trovata dell'industria americana, che per la sua realizzazione si è affidata al campione mondiale dei cow-boys, Larry Mahan.

Chi vuole cimentarsi in questa specie di «rodeo» può scegliere fra dieci tipi di toro più sei velocità di corsa e sei velocità di sgroppate: in tutto, 360 «variazioni».

Quando chi vi monta viene disarcionato, la macchina si arresta automaticamente.

giro del mondo

Stati Uniti: un libro per incrementare gli affari

«Profit Power» (letteralmente: «Potenza del profitto») è il titolo di un libro pubblicato dalla Atari e messo in vendita al prezzo di cinque dollari la copia per fornire agli operatori dell'automatico «un sacco di idee» su come incrementare i loro affari.

Si tratta, in sostanza, di un insieme di suggerimenti, di idee, di proposte sul modo di promuovere la loro attività in ogni campo, dalla pubblicità ai tornei.

Gran Bretagna: kiddy rides più eccitanti

A proposito di «kiddy rides» si va diffondendo l'opinione che i bambini di oggi non si contentano più dei modelli tradizionali, come l'elefantino che va su e giù, ma cercano qualcosa di diverso e di più eccitante. Ed ecco che le ditte costruttrici — scrive «Coin Slot» — introducono modelli che fischiano, sobbalzano, sparano, ed offrono ogni sorta di effetto sonoro .

Jugoslavia: esposizione a Zagabria

Una importante esposizione, denominata «Ferial», si terrà a Zagabria in primavera. Essa sarà in parte dedicata ai mezzi per l'impiego del tempo libero e quindi anche il settore dell'automatico vi avrà la sua parte.

Stati Uniti: musica e flipper

Il flipper nella canzone? Sì, un disco della Joe Jackson Band (AM, distribuzione CBS) si intitola TILT ed evoca naturalmente il bigliardino elettrico.

Belgio: festival del biliardo

I campionati di biliardo non sono certamente una novità, ma continuano ad avere successo.

Si è appena spenta l'eco del «Festival del biliardo», tenutosi al Casinò di Spa, nel Belgio, con la partecipazione di rappresentanti di quattordici paesi europei che già si annuncia un torneo inglese con premi in denaro per un ammontare complessivo di 5.000 sterline, pari a quasi dodici milioni di lire.

Canada: associazione di giocatori di flipper

In Canada è stata creata l'«Associazione dei giocatori professionisti di flipper» (P.P.P.A.), a carattere internazionale. Essa intende organizzare i giocatori su base locale, nazionale e mondiale ed organizzare tornei internazionali.

Verrà il momento in cui i migliori «professionisti» del flipper saranno disputati a suon di miliardi fra le varie società, come i goleadores del calcio?

Stati Uniti: apparecchi automatici in TV

In un programma notturno di una televisione americana, che raggiunge oltre un milione di spettatori del New England fra i 18 ed i 35 anni di età, viene invitato una volta al mese il rappresentante di una ditta che distribuisce apparecchi automatici con il compito di illustrare i vari tipi di nuovi apparecchi. Nello stesso programma, è stato inserito un torneo di flipper.

Canada: apparecchi bilingui

Mentre una ditta costruttrice, la Exidy, per soddisfare la clientela straniera offre i video-messaggi dei propri apparecchi anche in lingue di altre nazioni, una ditta canadese, considerando il bilinguismo esistente nel proprio Paese, costruisce giochi che «parlano» tanto in inglese che in francese per comunicare al giocatore l'andamento della partita.

Se l'idea attecchisce, anche in Italia, dove abbiamo rivendicazioni linguistiche da parte della Sardegna, potremo avere apparecchi che parlano in italiano e in sardo.

Stati Uniti: successo dei «Pizza Time Theatre»

A Cupertino (California) si è aperto un altro «Pizza Time Theatre», una formula che a quanto pare ha successo: una pizzeria abbinata ad una sala giochi e ad altre attrazioni.

Stati Uniti: 9 miliardi di dollari per il vending

Nel 1979, il volume di affari delle «vending machines» in America, ha raggiunto la vertiginosa cifra di nove miliardi di dollari, una cifra da moltiplicare per mille se si vuole l'equivalente in lire italiane al mercato libero. Il 26% riguarda la vendita di sigarette e sigari, il 19,7% le bibite fredde, il 17,6% le bibite calde, il 12,8% i commestibili, il 5,3% il latte, lo yogurt e i gelati.

USA: nel 1984 l'AMOA tornerà a Chicago

Nel 1984, l'AMOA, cioè la Mostra americana dell'automatico, si terrà a Chicago, al nuovo Hotel Hilton, che sarà un vero colosso dell'industria alberghiera e che disporrà, per le esposizioni, di uno spazio di quasi tre ettari di superficie.

L'impegno per ospitare la Mostra è stato assunto sino al 1988, con possibilità di un prolungamento per altri cinque anni.

L'Hilton di Chicago avrà da 1.800 a 2.100 camere, il che può dare un'idea delle sue dimensioni.

Nuova Zelanda: sorta una fabbrica Taito

Una fabbrica di apparecchi automatici è stata creata in Nuova Zelanda dalla Taito, per sottrarsi ai forti dazi di importazione che gravano su questi articoli e, al tempo stesso, per meglio soddisfare le esigenze del mercato locale.

Gran Bretagna: accordo tra i gestori

Un gruppo di operatori britannici dell'automatico si stanno mettendo d'accordo per standardizzare le condizioni di gestione da essi praticate, allo scopo di eliminare una dannosa concorrenza.

Gran Bretagna: videogiochi all'aeroporto di Liverpool

L'aeroporto di Liverpool prevede di ricavare un profitto netto di 8.000 sterline (quasi diciannove milioni di lire) per la concessione alla installazione di quattro video giochi nei propri locali.

Belgio: nuova sede dell'Euromat

La Federazione Europea dell'Automatico (Euromat) cambia sede. A partire dal prossimo 1° marzo i suoi uffici si trasferiranno al seguente indirizzo: 44, Place Princesse Elisabeth, 1030 Bruxelles, Tel.: 02/2427174 - 2427172.

Belgio: numero speciale della Rivista Benelumat

In occasione dell'Assemblea generale dell'Euromat, l'UBA (Union Belgique de l'Automatique) dedicherà all'avvenimento un numero speciale della Rivista Benelumat. Verrà pubblicato il testo dello statuto della Federazione e presentati i dirigenti delle varie Associazioni aderenti.

POCHE COSE... MA BUONE PERCHÈ SOLO DI QUALITÀ ORIGINALE!!

APPARECCHI SIDAM ATARI

BILIARDINI ELETTRONICI
SPECIALIZZATA
IN FORNITURE
PER SALE ATTRAZIONI

Dalla NAT solo giochi originali americani assicurati da 25 anni di serietà commerciale.

Williams

DEFENDER

Williams
ELECTRONICS INC.
PRESENTS
DEFENDER
COPYRIGHT © 1980
CREDITS: 28

COSTRUITO DALLA:
VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.
IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA:
Williams® ELECTRONICS, INC.
DEFENDER IS A REGISTERED TRADE MARK

cda ELECTRONIC

RIVENDITORE AUTORIZZATO PER

PIEMONTE
Piazza Bottesini, 3 - 10100 TORINO
☎ 011/231877

SICILIA
Via Juvara, 13 - 98051 BARCELLONA (ME)
☎ 090/902973

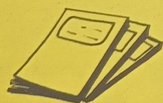
SALVIAMOCI!

SPENDIAMO BENE QUEL PO' CHE E' RIMASTO

Rivalutiamo il nostro vecchio flipper meccanico

facciamolo completo di suoni, ma quel che più conta

BIRI - BIRI ad incasso garantito

MANUALE PER VIDEO GIOCO A SOLE £ 25.000

ai vostri tecnici e' indispensabile!!

FORNIAMO PIANI COMPLETI PER:

- space orbit — ***kiss***
- jungle life — ***gorgar***
- tiger — ***bug rogger***

RIVOLGERSI A

VANNI MAMBELLI

Via EMILIA, 218. tel. **(0543) 448467**

CAPOCOLLE DI BERTINORO (Forlì)

partita IVA 00819070400

LAVORO NUOVO!!!

computer per foto altamente remunerativo si spende solo una volta.

non esiste concorrenza e si incassa contante

INTERPELLATECI:

INVIATECI L'INDIRIZZO VOSTRO PER ESSERE MEGLIO INFORMATI!

NO MAN'S LAND

戦国の自衛隊

UNIVERSAL

WHO CAN SURVIVE IN THE BARREN BATTLEFIELD OF NO MAN'S LAND?!

EXPANDS THE WORLD OF PLAY

UNIVERSAL

cda ELECTRONIC

UFFICI: P.zza BOTTESINI, 3 - Tel. 011/231877

STABILIMENTO: Via PARUZZARO, 10 - Tel. 011/850048 - TORINO

VIDEOGAME-NOVITA'

La Ditta dei **Fratelli Zaccaria**, quando produce giochi non di sua proprietà, costruisce sempre su licenza ufficiale estera.
In tal modo garantisce l'acquirente da eventuali sequestri (macchine costruite abusivamente sono state recentemente sequestrate alle Mostre Internazionali di Londra e Francoforte).

PROVA A SERVIRTI DA NOI .... DIFFICILMENTE CAMBIERAI

PRODUCIAMO MOBILI PER VIDEO GIOCHI-ELETTROGIOCHI-FLIPPERS
SIAMO ATTREZZATI INTERNAMENTE DI IMPIANTI PER SERIGRAFIA
SIAMO ALL'AVANGUARDIA NELLA COSTRUZIONE DI NUOVI MODELLI
PRODUCIAMO MOBILI DI TUTTI I TIPI CON O SENZA ACCESSORI
OLTRE CHE PRODUZIONE DI SERIE FACCIAMO MOBILI SU RICHIESTA ED IN ESCLUSIVA
VENTI DIPENDENTI ED UN LABORATORIO DI 2.000 METRI COPERTI
SCORTE DI LEGNAME PER POTER ESSERE VELOCI NELLE CONSEGNE
LAVORIAMO DAL 1967 E CI SIAMO SPECIALIZZATI NEL TEMPO
CON LA NOSTRA ESPERIENZA SUGGERIAMO NUOVE LINE
E TI AIUTIAMO A PROGRAMMARE IL LAVORO
CONSEGNE A DOMICILIO CON NOSTRI MEZZI
TELEFONA O SCRIVI ALLA PROMAR.........

PROMAR

06026 PIETRALUNGA (PERUGIA)
ZONA INDUSTRIALE
tel-075-936182

FAS PENDEZZA

24020 VILLA D'OGNA / BERGAMO / ITALY
VIA PROVINCIALE / TEL. 0346/21164
VIA PIAVE, 1 / TEL. 0346/21045

Calciobalilla • Biliardini • Tam tam • Ping pong
Attrezzature per parcogiochi • Arredamenti per giardini

CALCIOBALILLA
MOD. "MUNDIAL EXPORT"
Misure: 140x75 h. 90
Campo gioco: 114,5x70
Linea elegante • Robusto • Gioco perfetto

MOD. N T
In paniforte xilolac mm. 18/20
Il suo grande vantaggio
è di permettere un gioco anche individuale
grazie ai due piani che si possono utilizzare
sia in verticale che in orizzontale.

"Conforme international" T.T.F. cm. 274x152,5 h. cm. 76

LOGIC BOARD - KITS

Astro-combat.

Galaxian Kamikaze

Galaxi War

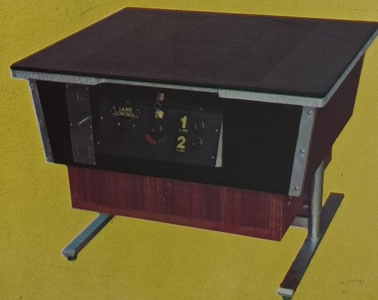
Lunar Mission

trasforma il tuo

BREAKOUT

KING KONG

BREAKAWAY

HEAD ON

stellar castle

★ Vectorial T.V.
★ Progressive levels of difficulty
★ Separate cash box

Dimensions:
H. 1,71 m. D. 0,70 m.
W. 0,64 m.

L'APPARECCHIO CHE RIVOLUZIONERÁ IL GIOCO DEL **FLIPPER** PRENOTATELO SUBITO PRESSO LA **ELETTRONOLO** 055 -366841/42 **FIRENZE**

DISTRIBUTRICE PER L'ITALIA DELLA

Williams®

TELEFONA ALLA ELETTRONOLO - FIRENZE 055 - 366841/42

XENON™

TRANSPORT YOUR EARNINGS TO A NEW DIMENSION

Bally

PINBALL DIVISION

90 O'Leary Drive, Bensenville, Illinois 60106, U.S.A.
Telephone (312) 860-6400

CENTRO VENDITA, ASSISTENZA TECNICA E RICAMBI: BALLY-ATARI, MIDWAY E ROCK-OLA

SALVADOR PERSEO
UDINE - S. Caterina (Condominio Centrale)
Tel. 0432/69410
PORDENONE - Via Gemelli - Tel. 0434/23884

Roberto Sport di Roberto rag. Armido

FABBRICA ARTICOLI SPORTIVI E GIOCHI

Via Antonio Banfo 7 (angolo Corso Vigevano) ■ 10155 TORINO ■ Tel. (011) 232517

mod. PL 18 cuscinetti a sfera brevettato

CALCIO BALILLA

mod. PL 16 L Lusso aste telesc. ∅ 16
mod. PL 16 A.U. Lusso aste uscenti ∅ 16
mod. PL 18 sfera Lusso aste telesc. ∅ 18
mod. PL 18 A.U. Lusso aste uscenti ∅ 18
mod. PL 16/PL 18 elettrico

TAM - TAM ● PING PONG ● BILIARDINI ● CARAMBOLE:

mod. AL 1 Funghetto
mod. AL 3 Carambola - cm. 155 x 75
mod. AL 6 Carambola Americana - cm. 200 x 100
mod. AL 7 Carambola Russa
mod. AL 74 Turbo Hockey - frontale cm. 260 x 137
mod. AL 74 Turbo Hockey - frontale cm. 204 x 103
mod. AL 76 Duel Jet Hockey cm. 205 x 150

NOVITÀ presentata alla Fiera di Milano

mod. PL 16 e mod. PL 18 extra lusso brevettati con DUE GETTONIERE

AIR FOOT-BALL
dimensioni cm. 130 x 77

CONCESSIONARIO PER LE PUGLIE
Oracolo Vincenzo
VIA CAVOUR, 16 – 72022 LATIANO (BR)
tel. (0831) 935508-935881

CONCESSIONARIO PER LAZIO E UMBRIA:
Brodo Renzo
VIA TEVERINA, 88 - 01020 VETRIOLO (VT)
tel. 0761/99035

SAVE TIME

Per facilitare il conteggio delle monete e dei gettoni
PRESENTA

Ad un prezzo accessibile derivante dalla nostra grande produzione potrete acquistare un apparecchio

LEGGERO
PRATICO
UNIVERSALE
GARANTITO

Modello AP4E SPECIAL

MODELLO AP4E SPECIAL
per un grande conteggio veloce e continuativo di monete
Peso netto Kg. 7,700
Larghezza cm 20
Profondità cm. 39
Altezza cm.22

Funzionamento elettrico, con programmatore (funziona anche manualmente).

Modello AP4

MODELLO AP4
Manuale, con programmatore
Peso netto Kg. 4,800
Larghezza cm. 20
Profondità cm. 31
Altezza cm. 22

MODELLO AP3
Manuale, senza programmatore
Peso netto Kg. 4,200
Larghezza cm. 20
Profondità cm. 31
Altezza cm. 22

I modelli "Save - Time" con precisione contano, confezionano in sacchetti o cartucce monete e gettoni. Risparmiano tempo e fatica.

NOSTRI CONCESSIONARI:

-Piemonte e Val d'Aosta:
MRM Snc
Strada Arrivore, 19
10154 TORINO-Tel. 011/267167

-Lazio:
EMAG Biliardi (MONACHESI)
Via Tuscolana, 296
00181 ROMA-Tel. 06/790288

-Campania:
MEDITERRANEA GIOCHI S.r.l.
Corso Meridionale, 30/31
80143 NAPOLI-Tel. 081/285723

-Puglie:
RUSSO COSIMO
Via Verdi,15
70013 Castellana Grotte (BARI)
Tel. 080/735416

-Sicilia e Sardegna:
FAB (Baino S.)
3ª trav. Corso Secondigliano, 74
80144 NAPOLI-Tel. 081/7552011

-Liguria:
GAMES ELECTRONIC FLOWERS
Corso Inglesi, 110
18038 SAN REMO (IM)
Tel. 0184/86341

-Emilia Romagna:
LUNGHI MARIO
Via Mascherino, 8/b
40128 BOLOGNA
Tel. 051/364978

-Lombardia:
MUSIK BOX di MUSICCO LORENZO
Via Crotte, 10
25100 BRESCIA
Tel. 030/311531 - 316098

OFFICINA MECCANICA
PANDOLFINI & MAZZARELLO
S.N.C.

V.le Morgagni, 9a - Tel. 055/474011 - 50134 FIRENZE (Italy)

TECHNA

ROCK-OLA®

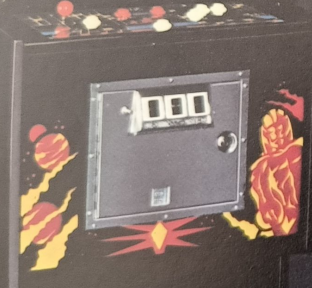
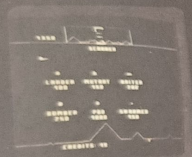
CONCESSIONARIO PER IL PIEMONTE

NORD GAME s.n.c.
di **EZIO DURANDETTO & M.A.**
VIA MONESIGLIO 34 · TEL.(011) 35.93.07 · TORINO

è un prodotto HRS

HIGH RELIABILITY SERIES

COSTRUITO DALLA: VIDEO GELECTRONIC GAMES S.R.L.
IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA SU LICENZA DELLA: Williams ELECTRONICS, INC.

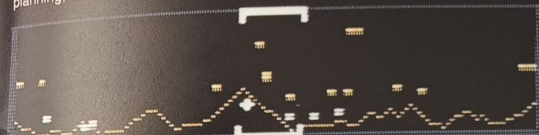
The brave new world of Williams. Experience it.

PRONTA CONSEGNA

1 or 2 player upright:
Height: 72" Width: 28½" Depth: 32½"
Weight: 265 lbs. 110/220 volt

For the service back-up that keeps you out-front, call Williams toll-free at 800/621-4765. In Illinois, call toll-free at 800/972-7898.

Williams ELECTRONICS, INC.
An XCOR International Inc., Company
3401 N. California Ave., Chicago, IL 60618
Cable address: WILCOIN, CHICAGO
AVAILABLE FOR IMMEDIATE DELIVERY THROUGH YOUR WILLIAMS DISTRIBUTOR

The most technically advanced video game ever created. And the most sensational!

Your mission, as Captain of the Defender, is to protect the stranded humanoids on the planet surface from the alien abductors. For close-range search-and-destroy accuracy, thrust across the field into the heat of action; for long-range strategy planning, the scanner will give you an overall view of the entire attack force.

SCANNER

It's best to shoot down the alien ships before they reach the humanoids. Once they've captured their prey, you can still destroy them, but then you must also catch the humanoids as they are released from the aliens' grasp and return them to the safety of the planet or they will fall to their death. If an alien swoops down and carries its victim out of your range, the humanoid will mutate, becoming a permanent part of the alien force and the ship, revitalized with incredible powers, will take to the assault with new and deadly vengeance! Throughout the entire mission, you must act quickly or face possible destruction by the cosmic baiter, a most deadly enemy! If all the humanoids are successfully abducted, the entire planet will explode in a blinding flash!

The challenge becomes ever more intense as action progresses. Fighter ships and their mines will soon join the abductors in testing your skill. You must also destroy mother ships. But beware! A direct hit smashes the mother ship into a swarming mass of mini-ships that then must be wiped out!

Use your 2 escape options only if all else fails! The power to activate your "smart bomb" button which destroys all the enemies in your sight is limited! And "hyperspace", like Russian Roulette, can backfire! "Hyperspace" puts you in a time warp, taking you out of the immediate space and time, but putting you into a possibly even more dangerous situation! You must think wisely and act quickly for you alone are responsible for the consequences and there's no turning back!

CONTROL PANEL

DEFENDER SPACE SHIP

HUMANOID

LANDER

MUTANT

BAITER

BOMBER

POD

SWARMER

DEFENDER IS A REGISTERED TRADE MARK

PHOENIX

by ZACCARIA

VIDEOGAME-NOVITA'

La Ditta dei Fratelli Zaccaria, quando produce giochi non di sua proprietà, costruisce sempre su licenza ufficiale estera.
In tal modo garantisce l'acquirente da eventuali sequestri (macchine costruite abusivamente sono state recentemente sequestrate alle Mostre Internazionali di Londra e Francoforte).

novita' assoluta !!

F.lli ZACCARIA s.n.c.